



IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

In re Patent Application of

YAMADA, Y. et al.

Atty. Ref.: 723-1455

Serial No. 10/722,536

Group:

Filed: November 28, 2003

Examiner:

For: GAME APPARATUS AND BACKUP WRITING
CONTROL METHOD

* * * * *

January 14, 2004

Commissioner for Patents
P.O. Box 1450
Alexandria, VA 22313-1450

Sir:

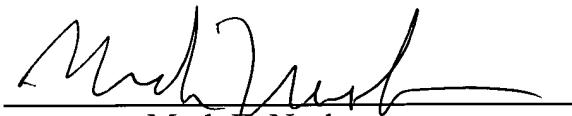
SUBMISSION OF PRIORITY DOCUMENTS

It is respectfully requested that this application be given the benefit of the foreign filing date under the provisions of 35 U.S.C. §119 of the following, a certified copy of which is submitted herewith:

<u>Application No.</u>	<u>Country of Origin</u>	<u>Filed</u>
2002-346699	JP	29 November 2002

Respectfully submitted,

NIXON & VANDERHYE P.C.

By: 

Mark E. Nusbaum
Reg. No. 32,348

MEN:mg
1100 North Glebe Road, 8th Floor
Arlington, VA 22201-4714
Telephone: (703) 816-4000
Facsimile: (703) 816-4100

日本国特許庁
JAPAN PATENT OFFICE

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出願年月日 2002年11月29日
Date of Application:

出願番号 特願2002-346699
Application Number:
[ST. 10/C] : [JP2002-346699]

出願人 任天堂株式会社
Applicant(s):

2003年12月16日

特許庁長官
Commissioner,
Japan Patent Office

今井康



【書類名】 特許願
【整理番号】 02K29P2844
【提出日】 平成14年11月29日
【あて先】 特許庁長官殿
【国際特許分類】 A63F 13/10
【発明者】
【住所又は居所】 京都府京都市南区上鳥羽鉢立町11番地1 任天堂株式会社内
【氏名】 山田 洋一
【発明者】
【住所又は居所】 京都府京都市南区上鳥羽鉢立町11番地1 任天堂株式会社内
【氏名】 岩本 大貴
【発明者】
【住所又は居所】 京都府京都市南区上鳥羽鉢立町11番地1 任天堂株式会社内
【氏名】 河本 浩一
【発明者】
【住所又は居所】 京都府京都市南区上鳥羽鉢立町11番地1 任天堂株式会社内
【氏名】 古閑 直樹
【特許出願人】
【識別番号】 000233778
【氏名又は名称】 任天堂株式会社
【代理人】
【識別番号】 100090181
【弁理士】
【氏名又は名称】 山田 義人

【手数料の表示】**【予納台帳番号】** 014812**【納付金額】** 21,000円**【提出物件の目録】****【物件名】** 明細書 1**【物件名】** 図面 1**【物件名】** 要約書 1**【プルーフの要否】** 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 ゲーム装置、ゲームプログラム、バックアップ書き込み制御方法およびゲーム用情報記録媒体

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数のゲームをプレイ可能でありかつ前記複数のゲームのバックアップデータを相互に共有可能なゲーム装置であって、

少なくとも第1ゲームプログラムおよび第2ゲームプログラムを記憶するゲームプログラム記憶手段、

前記第1ゲームプログラムに関連するバックアップデータを書き込み読出し可能に記憶する第1バックアップデータ記憶領域および前記第2ゲームプログラムに関連するバックアップデータを書き込み読出し可能に記憶する第2バックアップデータ記憶領域を有するバックアップデータ記憶手段、

前記第1ゲームプログラムおよび前記第2ゲームプログラムのいずれか一方を選択してゲーム開始を指示するとともに、ゲームの進行を指示するための操作手段、

前記操作手段によって選択されて開始が指示された一方のゲームの進行において、所定の条件が達成されたか否かを判別する判別手段、および

前記判別手段によって前記所定の条件が達成されたと判断されたとき、前記所定の条件に関連する情報を、前記一方のゲームに対応するバックアップデータ記憶領域および前記操作手段によって選択されなかった他方のゲームに対応するバックアップデータ記憶領域の両方に書き込む書き込み制御手段を備える、ゲーム装置。

【請求項 2】

前記所定の条件に関連する情報は、前記所定の条件を達成したことを示す条件達成情報を含み、

前記書き込み制御手段は、前記条件達成情報を、前記一方のゲームに対応するバックアップデータ記憶領域および前記他方のゲームに対応するバックアップデータ記憶領域の両方に書き込む、請求項1記載のゲーム装置。

【請求項3】

前記所定の条件に関連する情報は、前記所定の条件を達成したことを示す条件達成情報および前記所定の条件を達成したことに応じてゲームの進行に変化を発生させるための変化発生情報を含み、

前記書込制御手段は、前記条件達成情報を前記一方のゲームに対応するバックアップデータ記憶領域に書き込み、前記変化発生情報を前記他方のゲームに対応するバックアップデータ記憶領域に書き込む、請求項1記載のゲーム装置。

【請求項4】

前記所定の条件に関連する情報は、前記所定の条件を達成したことを示す条件達成情報および前記所定の条件を達成したことに応じてゲームの進行に変化を発生させるための変化発生情報を含み、

前記書込制御手段は、前記条件達成情報を前記一方のゲームに対応するバックアップデータ記憶領域に書き込み、前記変化発生情報を前記一方のゲームに対応するバックアップデータ記憶領域および前記他方のゲームに対応するバックアップデータ記憶領域の両方に書き込む、請求項1記載のゲーム装置。

【請求項5】

前記所定の条件に関連する情報は、前記所定の条件を達成したことを示す条件達成情報および前記所定の条件を達成したことに応じてゲームの進行に変化を発生させるための変化発生情報を含み、

前記書込制御手段は、

前記判別手段によって前記所定の条件が達成されたと判断されたときに、さらに前記他方のゲームにおいても所定の条件が達成されているか否かを判別する第2判別手段を備え、

前記判別手段によって前記所定の条件が達成されたと判断されたとき、前記条件達成情報を前記一方のゲームに対応するバックアップデータ領域に書き込み、さらに前記第2判別手段によって前記他方のゲームにおいても前記所定の条件が達成されていると判断されたとき、前記変化発生情報を前記他方のゲームに対応するバックアップデータ記憶領域に書き込む、請求項1記載のゲーム装置。

【請求項6】

前記書込制御手段は、前記第2判別手段によって前記他方のゲームにおいても前記所定の条件が達成されていると判断されたとき、前記変化発生情報を、前記他方のゲームに対応するバックアップデータ記憶領域に書き込むとともに、前記一方のゲームに対応するバックアップデータ記憶領域にも書き込む、請求項5記載のゲーム装置。

【請求項7】

前記バックアップデータ記憶手段は、前記第1ゲームプログラムおよび前記第2ゲームプログラムの両方に関連するバックアップデータを書き込み読み出し可能に記憶する共用バックアップデータ記憶領域をさらに備え、

前記書込制御手段は、さらに前記第1ゲームプログラムおよび前記第2ゲームプログラムの両方に共通して使用される共用情報を前記共用バックアップデータ記憶領域に書き込む、請求項1ないし6のいずれかに記載のゲーム装置。

【請求項8】

複数のゲームをプレイ可能でありかつ前記複数のゲームのバックアップデータを相互に共有可能であって、前記複数のゲームのバックアップデータをそれぞれ記憶するための複数の記憶領域を有する記憶手段および操作手段を備えるゲーム装置において実行されるゲームプログラムであって、

前記ゲーム装置のコンピュータに、

前記操作手段によってゲーム開始が指示された前記複数のゲームのいずれか一方のゲームの進行において、所定の条件が達成されたか否かを判別する判別ステップ、および

前記判別ステップにおいて前記所定の条件が達成されたと判断されたとき、前記所定の条件に関連する情報を、前記一方のゲームに対応する記憶領域および前記操作手段によってゲーム開始が指示されなかった他方のゲームに対応する記憶領域の両方に書き込む書き込みステップを実行させる、ゲームプログラム。

【請求項9】

複数のゲームをプレイ可能でありかつ前記複数のゲームのバックアップデータを相互に共有可能であって、前記複数のゲームのバックアップデータをそれぞれ記憶するための複数の記憶領域を有する記憶手段および操作手段を備えるゲーム

装置におけるバックアップ書込制御方法であって、

- (a) 前記操作手段によってゲーム開始が指示された前記複数のゲームのいずれか一方のゲームの進行において、所定の条件が達成されたか否かを判別するステップ、および
- (b) 前記ステップ(a)において前記所定の条件が達成されたと判断されたとき、前記所定の条件に関連する情報を、前記一方のゲームに対応する記憶領域および前記操作手段によってゲーム開始が指示されなかった他方のゲームに対応する記憶領域の両方に書き込むステップを備える、バックアップ書込制御方法。

【請求項10】

複数のゲームをプレイ可能でありかつ前記複数のゲームのバックアップデータを相互に共有可能であって、操作手段および処理手段を備えるゲーム装置に用いられるゲーム用情報記憶媒体であって、

少なくとも第1ゲームプログラムおよび第2ゲームプログラムを記憶するゲームプログラム記憶媒体、および

前記第1ゲームプログラムに関連するバックアップデータを書き込み読出し可能に記憶する第1バックアップデータ記憶領域および前記第2ゲームプログラムに関連するバックアップデータを書き込み読出し可能に記憶する第2バックアップデータ記憶領域を有するバックアップデータ記憶媒体を備え、

前記ゲームプログラム記憶媒体は、

前記操作手段によってゲーム開始が指示された前記第1ゲームプログラムおよび前記第2ゲームプログラムのいずれか一方のゲームの進行において、所定の条件が達成されたか否かを判別する判別プログラムと、

前記判別プログラムによって前記所定の条件が達成されたと判断されたとき、前記所定の条件に関連する情報を、前記一方のゲームに対応するバックアップデータ記憶領域および前記操作手段によって選択されなかった他方のゲームに対応するバックアップデータ記憶領域の両方に書き込む書込制御プログラムとを含む、ゲーム用情報記憶媒体。

【請求項11】

複数のゲームをプレイ可能でありかつ前記複数のゲームのバックアップデータ

を相互に共有可能なゲーム装置であって、

少なくとも第1ゲームプログラムおよび第2ゲームプログラムを記憶するゲームプログラム記憶手段、

前記第1ゲームプログラムに関連するバックアップデータを書き込み読出し可能に記憶する第1バックアップデータ記憶領域および前記第2ゲームプログラムに関連するバックアップデータを書き込み読出し可能に記憶する第2バックアップデータ記憶領域を有するバックアップデータ記憶手段、

前記第1ゲームプログラムおよび前記第2ゲームプログラムのいずれか一方を選択してゲーム開始を指示するとともに、ゲームの進行を指示するための操作手段、

前記操作手段によって選択されて開始が指示された一方のゲームの進行において、所定の条件が達成されたか否かを判別する一方条件判別手段、

前記一方条件判別手段によって前記所定の条件が達成されたと判断されたとき、前記所定の条件を達成したことを示す条件達成情報を、前記一方のゲームに対応するバックアップデータ記憶領域に書き込む第1書き出し制御手段、

前記一方条件判別手段によって前記所定の条件が達成されたと判断されたときに、さらに前記操作手段によって選択されなかった他方のゲームにおいても所定の条件が達成されているか否かを判別する他方条件判別手段、および

前記他方条件判別手段によって前記他方のゲームにおいても前記所定の条件が達成されていると判断されたとき、ゲームの進行に変化を発生させるための変化発生情報を、前記一方のゲームに対応するバックアップデータ記憶領域に書き込む第2書き出し制御手段を備える、ゲーム装置。

【請求項12】

複数のゲームをプレイ可能でありかつ前記複数のゲームのバックアップデータを相互に共有可能なゲーム装置であって、

少なくとも第1ゲームプログラムおよび第2ゲームプログラムを記憶するゲームプログラム記憶手段、

前記第1ゲームプログラムに関連するバックアップデータを書き込み読出し可能に記憶する第1バックアップデータ記憶領域と、前記第2ゲームプログラムに関

連するバックアップデータを書き込み読出し可能に記憶する第2バックアップデータ記憶領域と、前記第1ゲームプログラムおよび前記第2ゲームプログラムの両方に関連するバックアップデータを書き込み読出し可能に記憶する共用バックアップデータ記憶領域とを有するバックアップデータ記憶手段、および

前記第1ゲームプログラムおよび前記第2ゲームプログラムの両方に共通して使用される共用情報を前記共用バックアップデータ記憶領域に書き込む書き制御手段を備える、ゲーム装置。

【請求項13】

前記第1ゲームプログラムおよび前記第2ゲームプログラムのいずれか一方を選択してゲーム開始を指示するとともに、ゲームの進行を指示するための操作手段、および

前記操作手段によって選択されて開始が指示された一方のゲームの進行において、所定の条件が達成されたか否かを判別する判別手段をさらに備え、

前記書き制御手段は、前記判別手段によって前記所定の条件が達成されたと判断されたときに、前記所定の条件に関連する情報を前記共用情報として前記共用バックアップデータ記憶領域に書き込む、請求項12記載のゲーム装置。

【請求項14】

複数のゲームをプレイ可能でありかつ前記複数のゲームのバックアップデータを相互に共有可能であって、操作手段および処理手段を備えるゲーム装置に用いられるゲーム用情報記憶媒体であって、

少なくとも第1ゲームプログラムおよび第2ゲームプログラムを記憶するゲームプログラム記憶媒体、および

前記第1ゲームプログラムに関連するバックアップデータを書き込み読出し可能に記憶する第1バックアップデータ記憶領域と、前記第2ゲームプログラムに関連するバックアップデータを書き込み読出し可能に記憶する第2バックアップデータ記憶領域と、前記第1ゲームプログラムおよび前記第2ゲームプログラムの両方に関連するバックアップデータを書き込み読出し可能に記憶する共用バックアップデータ記憶領域とを有するバックアップデータ記憶媒体を備え、

前記ゲームプログラム記憶媒体は、前記第1ゲームプログラムおよび前記第2

ゲームプログラムの両方に共通して使用される共用情報を前記共用バックアップデータ記憶領域に書き込む書き制御プログラムを含む、ゲーム用情報記憶媒体。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【産業上の利用分野】

この発明は、ゲーム装置、ゲームプログラム、バックアップ書き制御方法、およびゲーム用情報記憶媒体に関し、特に例えば、複数のゲームをプレイ可能でありかつ複数のゲームのバックアップデータを相互に共有可能であって、いずれかのゲームの進行に応じて複数のゲームのバックアップデータに変化を与えるゲーム装置、ゲームプログラム、バックアップ書き制御方法およびゲーム用情報記憶媒体に関する。

【0002】

【従来の技術】

従来のゲーム装置の一例が、たとえば、平成13（2001）年7月31日付で出願公開された特許文献1（国際分類：A63F13/10）に開示されている。この先行技術では、相互に関連する複数のゲームをプレイ可能なゲーム装置において、複数のゲームプログラムのうちの一つが選択されてゲーム開始が指示されたときに、関連する別のゲームのバックアップデータの有無を判定し、その判定した別のゲームのバックアップデータの状態に応じて、ゲームプログラムの一部を変更するようにしている。

【0003】

【特許文献1】

特開2001-204966号公報

【0004】

【発明が解決しようとする課題】

この先行技術は、ゲームを開始するときに、関連する他のゲームのバックアップデータの状態に応じて、その内容（プログラム）を変化させて異なるシナリオを生成するものであるが、ゲームの進行に応じて、たとえば関連する他のゲームのバックアップデータに対しても変化を与えるものではない。

【0005】

また、先行技術では、複数のゲームプログラムに対してバックアップ領域が個別に設けられており、複数のゲームプログラムにおいて共通して使用可能なデータ、たとえば画面の明るさや使用言語等のようなデータであっても、それぞれのゲームで設定してそれぞれのバックアップ領域で重複して記憶するようにしている。したがって、バックアップ領域の容量を必要以上に確保せねばならないし、また、そのような共通のデータをそれぞれのゲームで設定するのも手間がかかり面倒である。

【0006】

それゆえに、この発明の主たる目的は、先行技術とは違った楽しみ方をすることができる、ゲーム装置、ゲームプログラム、バックアップ書込制御方法およびゲーム用情報記録媒体を提供することである。

【0007】

この発明の他の目的は、バックアップのためのメモリ容量を小さくすることができる、ゲーム装置およびゲーム用情報記録媒体を提供することである。

【0008】**【課題を解決するための手段】**

この発明は、複数のゲームをプレイ可能でありかつ複数のゲームのバックアップデータを相互に共有可能なゲーム装置である。このゲーム装置は、少なくとも第1ゲームプログラムおよび第2ゲームプログラムを記憶するゲームプログラム記憶手段、第1ゲームプログラムに関連するバックアップデータを書き込み読出し可能に記憶する第1バックアップデータ記憶領域および第2ゲームプログラムに関連するバックアップデータを書き込み読出し可能に記憶する第2バックアップデータ記憶領域を有するバックアップデータ記憶手段、第1ゲームプログラムおよび第2ゲームプログラムのいずれか一方を選択してゲーム開始を指示とともに、ゲームの進行を指示するための操作手段、操作手段によって選択されて開始が指示された一方のゲームの進行において、所定の条件が達成されたか否かを判別する判別手段、および判別手段によって所定の条件が達成されたと判断されたとき、所定の条件に関連する情報を、一方のゲームに対応するバックアップデー

タ記憶領域および操作手段によって選択されなかった他方のゲームに対応するバックアップデータ記憶領域の両方に書き込む書き制御手段を備える。

【0009】

請求項2は、請求項1に従属し、所定の条件に関連する情報は所定の条件を達成したことを示す条件達成情報を含んでいて、書き制御手段は、条件達成情報を一方のゲームに対応するバックアップデータ記憶領域および他方のゲームに対応するバックアップデータ記憶領域の両方に書き込む、ゲーム装置である。

【0010】

請求項3は、請求項1に従属し、所定の条件に関連する情報は、所定の条件を達成したことを示す条件達成情報および所定の条件を達成したことに応じてゲームの進行に変化を発生させるための変化発生情報を含んでいて、書き制御手段は、条件達成情報を一方のゲームに対応するバックアップデータ記憶領域に書き込み、変化発生情報を他方のゲームに対応するバックアップデータ記憶領域に書き込む、ゲーム装置である。

【0011】

請求項4は、請求項1に従属し、所定の条件に関連する情報は、所定の条件を達成したことを示す条件達成情報および所定の条件を達成したことに応じてゲームの進行に変化を発生させるための変化発生情報を含み、書き制御手段は、条件達成情報を一方のゲームに対応するバックアップデータ記憶領域に書き込み、変化発生情報を一方のゲームに対応するバックアップデータ記憶領域および他方のゲームに対応するバックアップデータ記憶領域の両方に書き込む、ゲーム装置である。

【0012】

請求項5は、請求項1に従属し、所定の条件に関連する情報は、所定の条件を達成したことを示す条件達成情報および所定の条件を達成したことに応じてゲームの進行に変化を発生させるための変化発生情報を含み、書き制御手段は、判別手段によって所定の条件が達成されたと判断されたときに、さらに他方のゲームの進行においても所定の条件が達成されているか否かを判別する第2判別手段をさらに備える、ゲーム装置である。この書き制御手段は、判別手段によって所定

の条件が達成されたと判断されたとき、条件達成情報を一方のゲームに対応するバックアップデータ領域に書き込み、さらに第2判別手段によって他方のゲームにおいても所定の条件が達成されていると判断されたとき、変化発生情報を他方のゲームに対応するバックアップデータ記憶領域に書き込む。

【0013】

請求項6は、請求項5に従属し、書き制御手段は、第2判別手段によって他方のゲームにおいても所定の条件が達成されていると判断されたとき、変化発生情報を他方のゲームに対応するバックアップデータ記憶領域に書き込むとともに、一方のゲームに対応するバックアップデータ記憶領域にも書き込む、ゲーム装置である。

【0014】

請求項7は、請求項1ないし6のいずれかに従属し、バックアップデータ記憶手段は、第1ゲームプログラムおよび第2ゲームプログラムの両方に関連するバックアップデータを書き込み読み出し可能に記憶する共用バックアップデータ記憶領域をさらに備え、書き制御手段は、さらに第1ゲームプログラムおよび第2ゲームプログラムの両方に共通して使用される共用情報を共用バックアップデータ記憶領域に書き込む、ゲーム装置である。

【0015】

請求項8は、複数のゲームをプレイ可能でありかつ複数のゲームのバックアップデータを相互に共有可能であって、複数のゲームのバックアップデータをそれぞれ記憶するための複数の記憶領域を有する記憶手段および操作手段を備えるゲーム装置において実行されるゲームプログラムである。このゲームプログラムは、ゲーム装置のコンピュータに、操作手段によってゲーム開始が指示された複数のゲームのいずれか一方のゲームの進行において、所定の条件が達成されたか否かを判別する判別ステップ、および判別ステップにおいて所定の条件が達成されたと判断されたとき、所定の条件に関連する情報を、一方のゲームに対応する記憶手段および操作手段によってゲーム開始が指示されなかった他方のゲームに対応する記憶手段の両方に書き込む書き込みステップを実行させる。

【0016】

請求項9は、複数のゲームをプレイ可能でありかつ複数のゲームのバックアップデータを相互に共有可能であって、複数のゲームのバックアップデータをそれぞれ記憶するための複数の記憶領域を有する記憶手段および操作手段を備えるゲーム装置におけるバックアップ書込制御方法である。このバックアップ書込制御方法は、(a) 操作手段によってゲーム開始が指示された複数のゲームのいずれか一方のゲームの進行において、所定の条件が達成されたか否かを判別するステップ、および(b) ステップ(a)において所定の条件が達成されたと判断されたとき、所定の条件に関連する情報を、一方のゲームに対応する記憶領域および操作手段によってゲーム開始が指示されなかった他方のゲームに対応する記憶領域の両方に書き込むステップを備える。

【0017】

請求項10は、複数のゲームをプレイ可能でありかつ複数のゲームのバックアップデータを相互に共有可能であって、操作手段および処理手段を備えるゲーム装置に用いられるゲーム用情報記憶媒体であって、少なくとも第1ゲームプログラムおよび第2ゲームプログラムを記憶するゲームプログラム記憶媒体、および第1ゲームプログラムに関連するバックアップデータを書き込み読出し可能に記憶する第1バックアップデータ記憶領域および第2ゲームプログラムに関連するバックアップデータを書き込み読出し可能に記憶する第2バックアップデータ記憶領域を有するバックアップデータ記憶媒体を備える、ゲーム用情報記憶媒体である。ゲームプログラム記憶媒体は、操作手段によってゲーム開始が指示された第1ゲームプログラムおよび第2ゲームプログラムのいずれか一方のゲームの進行において、所定の条件が達成されたか否かを判別する判別プログラムと、判別プログラムによって所定の条件が達成されたと判断されたとき、所定の条件に関連する情報を、一方のゲームに対応するバックアップデータ記憶領域および操作手段によって選択されなかった他方のゲームに対応するバックアップデータ記憶領域の両方に書き込む書込制御プログラムとを含む。

【0018】

請求項11は、複数のゲームをプレイ可能でありかつ複数のゲームのバックアップデータを相互に共有可能なゲーム装置である。このゲーム装置は、少なくと

も第1ゲームプログラムおよび第2ゲームプログラムを記憶するゲームプログラム記憶手段、第1ゲームプログラムに関連するバックアップデータを書き込み読出し可能に記憶する第1バックアップデータ記憶領域および第2ゲームプログラムに関連するバックアップデータを書き込み読出し可能に記憶する第2バックアップデータ記憶領域を有するバックアップデータ記憶手段、第1ゲームプログラムおよび第2ゲームプログラムのいずれか一方を選択してゲーム開始を指示するとともに、ゲームの進行を指示するための操作手段、操作手段によって選択されて開始が指示された一方のゲームの進行において、所定の条件が達成されたか否かを判別する一方条件判別手段、一方条件判別手段によって所定の条件が達成されたと判断されたとき、所定の条件を達成したことを示す条件達成情報を、一方のゲームに対応するバックアップデータ記憶領域に書き込む第1書き制御手段、一方条件判別手段によって所定の条件が達成されたと判断されたときに、さらに操作手段によって選択されなかった他方のゲームにおいても所定の条件が達成されているか否かを判別する他方条件判別手段、および他方条件判別手段によって他方のゲームにおいても所定の条件が達成されていると判断されたとき、ゲームの進行に変化を発生させるための変化発生情報を、一方のゲームに対応するバックアップデータ記憶領域に書き込む第2書き制御手段を備える。

【0019】

請求項12は、複数のゲームをプレイ可能でありかつ複数のゲームのバックアップデータを相互に共有可能なゲーム装置である。このゲーム装置は、少なくとも第1ゲームプログラムおよび第2ゲームプログラムを記憶するゲームプログラム記憶手段、第1ゲームプログラムに関連するバックアップデータを書き込み読出し可能に記憶する第1バックアップデータ記憶領域と、第2ゲームプログラムに関連するバックアップデータを書き込み読出し可能に記憶する第2バックアップデータ記憶領域と、第1ゲームプログラムおよび第2ゲームプログラムの両方に関連するバックアップデータを書き込み読出し可能に記憶する共用バックアップデータ記憶領域とを有するバックアップデータ記憶手段、および第1ゲームプログラムおよび第2ゲームプログラムの両方に共通して使用される共用情報を前記共用バックアップデータ記憶領域に書き込む書き制御手段を備える。

【0020】

請求項13は、請求項12に従属し、第1ゲームプログラムおよび第2ゲームプログラムのいずれか一方を選択してゲーム開始を指示するとともに、ゲームの進行を指示するための操作手段、および操作手段によって選択されて開始が指示された一方のゲームの進行において、所定の条件が達成されたか否かを判別する判別手段をさらに備える、ゲーム装置である。このゲーム装置では、書込制御手段は、判別手段によって所定の条件が達成されたと判断されたときに、所定の条件に関連する情報を共用情報として共用バックアップデータ記憶領域に書き込む。

【0021】

請求項14は、複数のゲームをプレイ可能でありかつ複数のゲームのバックアップデータを相互に共有可能であって、操作手段および処理手段を備えるゲーム装置に用いられるゲーム用情報記憶媒体であって、少なくとも第1ゲームプログラムおよび第2ゲームプログラムを記憶するゲームプログラム記憶媒体、および第1ゲームプログラムに関連するバックアップデータを書き込み読出し可能に記憶する第1バックアップデータ記憶領域と、第2ゲームプログラムに関連するバックアップデータを書き込み読出し可能に記憶する第2バックアップデータ記憶領域と、第1ゲームプログラムおよび第2ゲームプログラムの両方に関連するバックアップデータを書き込み読出し可能に記憶する共用バックアップデータ記憶領域とを有するバックアップデータ記憶媒体を備える、ゲーム用情報記憶媒体である。ゲームプログラム記憶媒体は、第1ゲームプログラムおよび第2ゲームプログラムの両方に共通して使用される共用情報を共用バックアップデータ記憶領域に書き込む書込制御プログラムを含む。

【0022】

【作用】

ゲーム装置（10：実施例で相当する参照符号。以下同じ。）は、複数のゲームのバックアップデータを相互に共有可能に構成される。実施例のゲーム装置（10）は、ゲーム機（12）と、このゲーム機（12）に装着されるカートリッジ（14）とを含む。ゲームプログラム記憶手段は、実施例でいえばカートリッジ

ジ（14）のROM（54）を含み、少なくとも第1ゲームプログラムとしての一人用ゲームプログラムと第2ゲームプログラムとしての多人数用ゲームプログラムとが格納される。バックアップデータ記憶手段は、実施例でいえばカートリッジ（14）のRAM（56）を含み、このRAM（56）には第1バックアップデータ記憶領域（74）および第2バックアップデータ記憶領域（76）が形成される。

【0023】

ゲーム装置（10）では、ゲーム機（12）に設けられる操作手段（32）の指示によって一方のゲームが開始されて進行される。判別手段は、実施例でいえば図7のステップS23もしくはS31または図8のステップS63もしくはS71に相当し、CPU（40）は、その一方のゲームの進行において、所定の条件が達成されたか否かを判別する。そして、書き制御手段は、実施例でいえば図7のステップS25-S29もしくはS33-S39または図8のステップS65-S69もしくはS73-S79に相当し、CPU（40）は、判別手段によって所定の条件が達成されたと判断されたとき、当該所定の条件に関連する情報を、一方のゲームに対応するバックアップデータ記憶領域および他方のゲームに対応するバックアップデータ記憶領域の両方に書き込む。所定の条件に関連する情報は、たとえば、その所定条件を達成したことを示す条件達成情報であってよいし、また、その所定条件を達成したことに応じてゲームの進行に変化を生じさせるための変化発生情報であってよい。

【0024】

したがって、この発明によれば、両方のゲームで情報を共有することができたり、あるいはその後にゲームをプレイする際に、たとえばゲーム進行処理手段（S21, S61）によって、書き込まれた条件に関連する情報に応じてたとえばゲームの進行に変化を発生させることができるので、そのゲームのプレイにおける楽しみを増すことができる。

【0025】

請求項2では、書き制御手段は、実施例でいえば図7のステップS25およびS27に相当し、判別手段（S23）によって所定条件（「剣ビーム」技の修得

) が達成されたと判断されたとき、CPU(40)は、条件達成情報（「剣ビーム」技フラグ）を一方のバックアップデータ記憶領域および他方のバックアップデータ記憶領域の両方に書き込む。このため、たとえば、他方のゲームの進行においても、同じ条件が達成されたものとして同じ剣技を使用可能にすることができる。したがって、請求項2の発明によれば、両方のゲームで情報を共有することができ、また、その後に他方のゲームをプレイする際の楽しみを増すことができる。

【0026】

請求項3では、書込制御手段は、実施例でいえば図8のステップS65およびS67に相当し、判別手段(S63)によって所定条件（「メダル10枚」収集）が達成されたと判断されたとき、CPU(40)は、条件達成情報（「メダル10枚」フラグ）を一方のバックアップデータ記憶領域に書き込み、変化発生情報（「わらしふイベント」フラグ）を他方のバックアップデータ記憶領域に書き込む。このため、たとえば、他方のゲームの進行においては、ゲーム進行処理手段(S21)によって「わらしふイベント」を発生させることができる。したがって、請求項3の発明によれば、他方のゲームをプレイする際に、一方のゲームをプレイしないと得られない新たな楽しみを得ることができる。

【0027】

請求項4では、書込制御手段は、実施例でいえば図7のステップS33～S37に相当し、判別手段(S31)によって所定条件（「わらしふイベント」のクリア）が達成されたと判断されたとき、CPU(40)は、条件達成情報（「わらしふイベント」攻略フラグ）を一方のバックアップデータ記憶領域に書き込み、さらに変化発生情報（「大回転斬り」技フラグ）を一方のバックアップデータ記憶領域および他方のバックアップデータ記憶領域の両方に書き込む。このため、両方のゲームで、たとえばゲーム進行処理手段(S21, S61)によって、新たな剣技としての「大回転斬り」技を使用できるように設定することができる。したがって、請求項4の発明によれば、両方のゲームにおいて情報を共有することができるとともに、他方のゲームをプレイする際に、一方のゲームをプレイしないと得られない新たな楽しみを得ることができる。

【0028】

請求項5では、書込制御手段は、実施例では図8のステップS73, S75およびS79に相当し、このうち、第2判別手段は、実施例では図8のステップS75に相当する。判別手段(S71)によって所定条件(「ラストボス」の攻略)が達成されたと判断されたとき、CPU(40)は、条件達成情報(「ラストボス」攻略フラグ)を一方のバックアップデータ記憶領域に書き込む。そして、さらに、第2判別手段によって、他方のゲームにおいても所定条件(「ラストボス」の攻略)が達成されていると判断されたとき、つまり、両方のゲームでそれぞれの所定条件が達成されたとき、CPU(40)は、変化発生情報(「隠しダンジョン」フラグ)を、他方のバックアップデータ記憶領域に書き込む。このため、他方のゲームのプレイにおいてはゲーム進行処理手段(S21)によって、「隠しダンジョン」を出現させることができる。したがって、他方のゲームをプレイする際に、両方のゲームをプレイして、しかも両方のゲームで所定条件を達成しないと得られない新たな楽しみを得ることができる。

【0029】

さらに、請求項6の発明では、第2判別手段(S75)によって所定条件が達成されていると判断されたとき、CPU(40)は変化発生情報を他方のゲームのバックアップデータ記憶領域に書き込むとともに、一方のバックアップデータ記憶領域にも書き込むので、両方のゲームで情報を共有することができるとともに、両方のゲームをプレイする際に、両方のゲームをプレイして、しかも両方のゲームで所定条件を達成しないと得られない新たな楽しみを得ることができる。

【0030】

請求項7では、バックアップデータ記憶手段には、さらに共用バックアップデータ領域(72)が形成される。そして、書込制御手段は、実施例では、図7のステップS29, S39もしくはS51または図8のステップS69, S77もしくはS81に相当し、CPU(40)は共用情報を共用バックアップデータ領域に書き込む。共用情報は両方のゲームに共通して使用されるものであり、実施例ではプレイヤ名、初期設定データ(画面の明るさや使用言語等)、ランキングデータ等を含む。したがって、これら共用情報を各ゲームのバックアップデータ

記憶領域に個別に格納しなくてよいので、バックアップデータ記憶手段の容量を小さくすることができる。また、共用情報には、ゲームの進行において所定の条件が達成されたと判断されたときに書き込まれる所定の条件に関連する情報、すなわち、取得アイテムフラグ、剣技フラグおよび攻略フラグ等も含まれていて、これらはゲーム選択画面で各ゲームの状況を表示するために使用される。

【0031】

請求項8-10も、請求項1と同様に、ゲームをプレイする際の楽しみを増すことができる。

【0032】

請求項11では、一方条件判別手段は、実施例でいえば図7のステップS41に相当し、CPU(40)は、その一方のゲームの進行において、所定の条件が達成されたか否かを判別する。そして、第1書き制御手段は、実施例でいえば図7のステップS43に相当し、CPU(40)は、一方条件判別手段によって所定の条件が達成されたと判断されたとき、当該所定の条件を達成したことを示す条件達成情報を、一方のゲームに対応するバックアップデータ記憶領域に書き込む。他方条件判別手段は、実施例では図7のステップS45に相当し、CPU(40)は、一方条件判別手段によって所定条件が達成されたと判断されたとき、さらに他方のゲームにおいても所定条件が達成されているか否かを判別する。そして、第2書き制御手段は、実施例では図7のステップS49に相当し、CPU(40)は、他方条件判別手段によって他方のゲームにおいても所定条件が達成されていると判断されたとき、ゲームの進行に変化を発生させるための変化発生情報を、一方のゲームに対応するバックアップデータ記憶領域に書き込む。したがって、請求項11によれば、一方のゲームをプレイする際に、両方のゲームをプレイして、しかも両方のゲームで所定条件を達成しないと得られない新たな楽しみを得ることができる。

【0033】

請求項12では、バックアップデータ記憶手段は、実施例でいえばカートリッジ(14)のRAM(56)を含み、このRAM(56)には第1バックアップデータ記憶領域(74)と、第2バックアップデータ記憶領域(76)と、共用

バックアップデータ領域（72）とが形成される。そして、書込制御手段は、実施例では、図7のステップS29, S39, S47もしくはS51または図8のステップS69, S77もしくはS81に相当し、CPU（40）は共用情報を共用バックアップデータ領域（72）に書き込む。共用情報は両方のゲームに共通して使用されるものであり、実施例ではプレイヤ名、初期設定データ（画面の明るさや使用言語等）、ランキングデータ等を含む。したがって、これら共用情報のための領域を各ゲームのバックアップデータ記憶領域に個別に確保しなくてよいので、バックアップデータ記憶手段の容量を小さくすることができる。また、このように共用バックアップ領域を設けておけば、共用可能なデータを複数ゲームのそれぞれで個別に設定するような手間も省くことができる。

【0034】

さらに請求項13では、書込制御手段は、判別手段（S23, S31, S45, S63またはS75）によって所定の条件が達成されたと判断されたとき、当該所定条件に関連する情報、すなわち、実施例では取得アイテムフラグ、剣技フラグおよび攻略フラグ等を、共用情報として共用バックアップデータ記憶領域に書き込む。これらはゲーム選択画面等で各ゲームの状況を表示するために使用される。つまり、たとえばゲーム選択画面等の表示の際には、共用バックアップデータ領域からこれら共用情報を読み出せばよく、したがって、各ゲームのバックアップデータ記憶領域から必要な情報を個別に読み出すような手間がかからないので処理を早くすることができる。

【0035】

請求項14も、請求項12と同様に、バックアップデータ記憶手段の容量を小さくすることができる。

【0036】

【発明の効果】

この発明によれば、複数ゲームのうちいずれか一方のゲームを選択してプレイしたときに、少なくともそのゲームの進行において所定の条件が達成されると、条件に関連する情報を、たとえばその一方のゲームのバックアップデータ記憶領域と他方のバックアップデータ記憶領域の両方に書き込むことによって、変化を

与えるようにしているので、そのゲームをその後にプレイする際の楽しみを増すことができる。したがって、ゲーム開始時に他のゲームのバックアップデータに応じてそのゲームのシナリオを変えるようにしていた先行技術とは違った楽しみを得ることができる。

【0037】

また、共用バックアップデータ領域を設けて、この領域に複数のゲームに共通して使用される共用情報を書き込むようにしているので、この共用情報を格納するための領域を各ゲームのバックアップデータ領域で個別に確保する必要が無く、したがって、バックアップデータのための記憶手段（メモリ）の容量を小さくすることができる。また、複数ゲームのそれぞれで個別に設定するような手間も省くことができる。

【0038】

この発明の上述の目的、その他の目的、特徴および利点は、図面を参照して行う以下の実施例の詳細な説明から一層明らかとなろう。

【0039】

【実施例】

図1に示すこの実施例のゲーム装置10は、ゲーム機12およびゲーム機12に接続されるカートリッジ14を含む。ゲーム機12は、たとえばゲームボーイアドバンス（GAMEBOY ADVANCE：商品名）のような携帯ゲーム機等が適用され得る。

【0040】

ゲーム機12のハウジングの前面略中央部には、カラーの液晶表示器（LCD）16が設けられる。このLCD16には、ゲーム選択画面（メニュー画面）、ゲーム世界およびゲームキャラクタ等のゲーム画像が表示される。

【0041】

ハウジングの前面（正面）において、LCD16の左方の所定位置には十字ボタン18、スタートボタン20およびセレクトボタン22がそれぞれ設けられるとともに、LCD16の右方の所定位置にはAボタン24およびBボタン26がそれぞれ設けられる。さらに、ハウジングの上面（天面）の左右両端部にはLボ

タン28およびRボタン30がそれぞれ設けられる。これら各ボタンは、ユーザがゲームを操作するための操作ボタンであり、図2では操作部32としてまとめ示される。

【0042】

十字ボタン18は、方向スイッチとして機能し、4つの押圧部の1つを操作することによってLCD16上に表示されたゲームキャラクタやカーソル等を上下左右に移動させることができる。スタートボタン20はゲーム開始の指示等に使用され、セレクトボタン22はゲームモードの選択等に使用される。主として、Aボタン24はカーソルで指定した事項の選択（決定）等のために使用され、Bボタン26は選択事項のキャンセル等のために使用される。また、Aボタン24、Bボタン26、Lボタン28およびRボタン30は、それぞれ単独にまたは他のボタンと組み合わせて操作されることによって、予め操作別に定めておいた、たとえばLCD16上に表示されたゲームキャラクタに、投げる、つかむ、ジャンプする、剣で斬る、話しかける等の任意のアクションをさせることができる。

【0043】

ハウジングの上面の奥側には差込口34が設けられ、この差込口34にはカートリッジ14が差し込まれて着脱自在に装着される。差込口34の内部およびカートリッジ14の挿入方向先端部開口には、互いに接続可能なコネクタ36および38（図2）がそれぞれ設けられている。このため、コネクタ36とコネクタ38とが接続されると、カートリッジ14はゲーム機12のCPU40（図2）によってアクセス可能となる。さらに、ハウジングの上面の手前側には、外部拡張コネクタ（通信用コネクタ）42（図2）が設けられる。このコネクタ42には、たとえば多人数用ゲームの通信プレイの際に通信ケーブル44（図3）が接続される。

【0044】

なお、実施例で用いるゲーム機12は、一例としてゲームボーイアドバンス（商品名）であり、その場合、コネクタ36は上面奥側の32ピンコネクタであり、コネクタ42は上面手前側の6ピンコネクタである。

【0045】

ハウジングの表面においてAボタン24およびBボタン26の下方にはスピーカ46が設けられ、ゲーム中のBGMや効果音等の音声が出力される。また、Aボタン24およびBボタン26の上方には、電源オンによって点灯しつつ電池残量に応じて色が変化するパワーランプ48が設けられる。

【0046】

さらにまた、図示は省略するが、ケースの背面には電池またはバッテリ等がセットされる電池収容ボックスが設けられ、ケースの底面には電源スイッチ、音量調節つまみおよびヘッドホン接続端子等が設けられる。

【0047】

図2はこのゲーム装置10（ゲーム機12およびカートリッジ14）の電気的な構成（内部構成）を示したブロック図である。この図2を参照して、ゲーム機12はCPU40を含み、このCPU40はプロセサないしコンピュータ等とも呼ばれ、このゲーム機12の全体制御を司るものである。CPU40には、内部バスを介して上述したLCD16、操作部32およびコネクタ36が接続されるとともに、ワーキングRAM(WRAM)50および送受信バッファ52等も接続される。

【0048】

LCD16にはCPU40から表示信号が与えられてゲーム画像が表示される。なお、図示は省略しているが、CPU40にはたとえばVRAMおよびLCDコントローラが接続されていて、CPU40の指示の下、VRAMにキャラクタ画像データやゲーム画像データが描画される。そして、LCDコントローラは、CPU40の指示に従ってVRAMに描画された画像データを読み出し、LCD16にキャラクタやゲーム画面等のゲーム画像を表示する。

【0049】

操作部32は上述した各操作ボタン18, 20, 22, 24, 26, 28, 30を含み、これら各操作ボタンの操作に応じた操作信号がCPU40に与えられる。したがって、CPU40は操作部32を通して与えられたユーザの指示に従った処理を実行する。

【0050】

WRAM50はCPU40の作業領域またはバッファ領域として用いられる。送受信バッファ52は、多人数用ゲームを通信プレイする際の送受信データのためのものであり、外部拡張コネクタ42に接続される。通信ケーブル44を用いて他のゲーム機12のコネクタ42と接続することによって、複数のゲーム装置10の間でデータ通信が可能になる。

【0051】

また、図示は省略してあるが、CPU40にはサウンド回路を介してスピーカ46が接続されていて、CPU40からサウンド回路に音声信号が与えられてスピーカ46からゲーム音楽や効果音などの音声が出力される。

【0052】

カートリッジ14にはROM54およびRAM56が内蔵されており、ROM54とRAM56とは互いにバスで接続されるとともに、コネクタ38に接続される。したがって、上述したように、カートリッジ14がゲーム機12に装着されてコネクタ38とコネクタ36とが接続されると、CPU40はROM54およびRAM56に電気的に接続される。したがって、CPU40は、たとえばROM54の所定の領域から所定のプログラムデータを読み出してWRAM50に展開できるし、RAM56から所定のバックアップデータを読み出してWRAM50に書き込むことができるし、ゲームの進行状況に応じてWRAM50に生成したゲームデータあるいは条件関連情報等のバックアップデータをRAM56の所定の領域に書き込むことができる。

【0053】

なお、RAM56は不揮発性メモリであるフラッシュメモリが適用されるが、他の不揮発性メモリとしてたとえば強誘電体メモリ（FeRAM）やEEPROM等を適用してもよい。

【0054】

ROM54は、図4に示すように、メインプログラム領域58およびゲームプログラム領域60を含む。メインプログラム領域58には、ゲーム選択プログラム62、バックアップデータ書き制御プログラム64および通信制御プログラム66等が予め格納される。これらは、このカートリッジ14に格納される複数の

ゲームで共通して使用されるプログラムである。

【0055】

ゲーム選択プログラム62は複数ゲームのうちどのゲームをプレイするかをユーザに選択させるためのプログラムである。バックアップデータ書込制御プログラム64は、RAM56へのバックアップデータの書き込みを制御するためのプログラムであり、これによって、たとえばユーザの指示があったとき、所定のタイミングになったとき、あるいはゲーム上で所定の条件が達成されたとき等に、所定のバックアップデータが書き込まれることとなる。通信制御プログラムは、多人数用のゲームをプレイする場合等に他のゲーム機10との間でのデータ通信を制御するためのプログラムである。

【0056】

ゲームプログラム領域60には、このカートリッジ14に格納される複数のゲームのそれぞれのプレイのために必要な個別のゲームプログラムが格納されていて、この実施例では、たとえば、一人用ゲームのゲームプログラム（第1ゲームプログラム）および多人数用ゲームのゲームプログラム（第2ゲームプログラム）の2つのゲームが予め格納される。各ゲームプログラムには、画像処理プログラム、キャラクタデータおよびサウンドデータ等のような、そのゲームの進行ないしプレイに必要な各種データやプログラムが含まれる。なお、他の実施例では、3つ以上のゲームプログラムが格納されてもよいのはもちろんである。

【0057】

また、この実施例では、たとえばゲームのジャンル（種類）がアクション・ロールプレイングゲーム（アクションRPG）である一人用ゲームおよび多人数用ゲームが格納されている。アクションRPGは、アクションゲームの要素とロールプレイングゲーム（RPG）の要素とをあわせ持ったゲームであり、プレイヤーキャラクタは、RPGのようにたとえば敵キャラクタのボス（ラストボス）の打倒等を目的とし、武器の装備、他のキャラクタとの会話および敵キャラクタとの戦闘等を通して成長しながら冒険をするものであるが、戦闘時にはアクションゲームのようにユーザの操作によってプレイヤーキャラクタおよび装備した武器等を自由に動かすことができる。

【0058】

RAM56は、図5に示すように、共用バックアップ領域72、一人用ゲーム用バックアップ領域（第1バックアップデータ記憶領域）74および多人数用ゲーム用バックアップ領域（第2バックアップデータ記憶領域）76を含む。

【0059】

共用バックアップ領域72は、複数のゲームに共通するバックアップデータを格納（保存）しておくための領域である。この実施例では、複数のゲームで共通して使用される共用情報として、たとえばプレイヤ名、初期設定データ（画面の明るさや使用言語等）、ランキングデータ、取得アイテムフラグ、剣技フラグおよび攻略フラグ等が格納される。

【0060】

プレイヤ名や画面の明るさおよび使用言語等のような初期設定データ等は、複数のゲーム間で同一であるのが通常である。したがって、これらのデータを、各ゲームのバックアップ領域に個別に格納するのではなく、この共用バックアップ領域72に格納する。そして、これら共用可能なデータを一旦設定した後にゲームをプレイする際には、この共用バックアップ領域72からこれらのバックアップデータを読み出すようにすればよい。

【0061】

このように、複数ゲーム間で共通して使用できるデータを各バックアップ領域に個別に格納せず、共用バックアップ領域72に格納するようにしているので、共用データのための領域をそれぞれのゲームプログラムのためのバックアップ領域に設ける必要が無く、したがって、バックアップのためのメモリ容量を小さくすることができる。また、このような共用情報として格納しておけば、これら共用可能なデータを複数ゲームのそれぞれで個別に設定するような手間を省くこともできる。

【0062】

また、取得アイテムフラグ、剣技フラグおよび攻略フラグ等は、複数ゲームのそれぞれの進行において所定の条件を達成したときにそれぞれセットされるもの（条件に関連する情報）であるが、この共用バックアップ領域72においてはゲ

ーム選択画面での表示のためにその領域が設けられる。

【0063】

つまり、これら共用バックアップ領域72に格納される取得アイテムフラグ、剣技フラグおよび攻略フラグ等によって、ユーザは、たとえばゲーム選択画面において、各ゲームの状態、すなわち、各ゲームで取得したアイテムの種類、覚えた剣技の種類および攻略の程度等を確認することができる。このように条件に関連する情報を共用情報として共用バックアップ領域72に格納しておけば、選択画面表示等の際に、各バックアップデータ記憶領域からそれぞれ読み出さなくてよいので、処理を早くすることができる。なお、共用バックアップ領域72に格納されたこれらフラグは、あくまでこの選択画面表示のためのものであり、各ゲームの進行においては、ゲーム進行処理を早くするために各ゲームのバックアップ領域から読み出される。

【0064】

具体的には、取得アイテムフラグは、たとえば剣、鍵、メダル等のような特定のアイテムに関するものであり、ゲーム上でそのアイテムを取得することによってそのアイテムの種類に対応する領域にセットされる（書き込まれる）。後述する「メダル10枚」フラグ等はこれに該当する。剣技フラグは剣の技に関するものであり、ゲーム上でその剣技を新たに覚えることによってその剣技の種類に対応する領域にセットされる。後述する「剣ビーム」技フラグおよび「大回転斬り」技フラグ等はこれに該当する。攻略フラグはゲームの攻略の経過や攻略の進み具合等に関するものであり、たとえば特定のイベントの発生およびそのクリア、ボスの攻略、特定人物との会話等のような攻略要素が発生したことによってその攻略要素に対応する領域にセットされる。後述する「わらしへイベント」フラグ、「わらしへイベント」攻略フラグ、「ラストボス」攻略フラグおよび「隠しダンジョン」フラグ等はこれに該当する。

【0065】

一人用ゲーム用バックアップ領域74は、一人用ゲームプログラムに関連するバックアップデータを格納（保存）しておくためのバックアップ領域であり、たとえば進行経過データ、取得アイテムフラグ、剣技フラグおよび攻略フラグ等が

格納される。

【0066】

進行経過データは、ユーザ操作によるデータ保存（セーブ）指示や所定のタイミング等に従って格納されるゲームデータであって、その保存時点におけるたとえばゲーム世界の場面やプレイヤのレベル等のようなゲーム世界状況やプレイヤ状況を含むゲーム状況に関する情報である。ゲームを終了して次にゲームをするときには、この進行経過データ等を読み出すことによって、保存した状況の続きからゲームを再開することができることとなる。

【0067】

取得アイテムフラグ、剣技フラグおよび攻略フラグは、上述の共用バックアップ領域72での説明と同様であり、それぞれアイテム、剣技および攻略経過等に関する情報を示し、このゲームの進行または他のゲームの進行において所定の条件を達成したときにそれぞれセットされる。なお、この一人用ゲーム用バックアップ領域74に格納される取得アイテムフラグ、剣技フラグおよび攻略フラグ等は、基本的にはこの一人用ゲームの進行のためのものであり、また、他方の多人数用ゲームの進行においても使用される（読み出される）場合もあるが、ゲーム選択画面の表示のためには使用されることはない。

【0068】

多人数用ゲーム用バックアップ領域76は、多人数用ゲームプログラムに関連するバックアップデータを格納（保存）しておくためのためのバックアップ領域であり、一人用ゲーム用バックアップ領域74と同様に、たとえば進行経過データ、取得アイテムフラグ、剣技フラグおよび攻略フラグ等が格納される。各データの内容は上述した一人用ゲーム用バックアップ領域72に格納されるデータと同様であるので、それらの説明はここでは省略する。

【0069】

このゲーム装置10では、上述のように、複数のゲームすなわち一人用ゲームと多人数用ゲームとが格納されていて、ユーザはプレイするゲームをゲーム選択画面で選択することができる。多人数用ゲームをプレイするために複数のゲーム機12を接続している場合には、たとえば親機のユーザがゲーム選択画面での選

択を行うことができる。

【0070】

多人数用ゲームをプレイする際には、図3に示すように、複数のゲーム機12を通じてケーブル44を用いて互いに接続する。この実施例では4つのゲーム機12が3つの通信ケーブル44で接続されている。通信ケーブル44の両端部にはゲーム機12の通信コネクタ42と接続可能なコネクタ（図示せず）が設けられており、さらに中央部には両端部のコネクタと接続可能なコネクタ（図示せず）を有する接続ボックス44aが設けられる。接続ボックス44aのコネクタに別の通信ケーブル44の一方端部のコネクタを接続することによって、3つ以上のゲーム機12を互いに接続することができる。

【0071】

なお、実施例で用いるゲーム機12は、一例としてゲームボーイアドバンス（商品名）であり、その場合、通信ケーブル44はゲームボーイアドバンス専用通信ケーブル（商品名）が適用され得る。

【0072】

カートリッジ14はすべてのゲーム機12に装着されてもよいし、親機のみに装着されてもよい。すべてのゲーム機12に装着するマルチカートリッジタイプの場合には、バックアップデータは、たとえばそれぞれのカートリッジ14のRAM56の所定のバックアップ領域に格納される。親機のみに装着する1カートリッジタイプの場合には、バックアップデータは、そのカートリッジ14のRAM56の所定のバックアップ領域に格納される。なお、親機・子機の判別は、たとえば、通信ケーブル44の接続の仕方によるハードウェア的な判断によってもよいし、ソフトウェア的に選択画面等でユーザ操作に基づいて親機を決定するようにもよい。

【0073】

なお、この実施例では、ゲーム装置10をゲーム機12とこれに着脱可能なカートリッジ14とで構成するようにしているが、他の実施例では、カートリッジ14に内蔵されたROM54およびRAM56をゲーム機内に設けたゲーム装置10であってもよいのはもちろんである。

【0074】

このゲーム装置10では、ユーザ操作によっていずれか1つのゲームが選択され、そのゲームが開始されて進行されていくなかで、所定の条件が達成されると、後述するように、所定の条件に関する情報を、そのゲームのバックアップデータ記憶領域に書き込み、さらにその一方ゲームおよび他方のゲームのバックアップデータ記憶領域の少なくともいずれか一方に書き込むことによって、変化を与えるようにしている。したがって、その後にその変化が与えられたゲームをプレイする場合には、ゲーム進行処理でその情報に応じてゲームに変化を与えることができ、プレイする際の楽しみを増すことができる。このように、ゲーム装置10では、たとえば、一方のゲームのプレイ中に、他方のゲームのバックアップ記憶領域に所定のバックアップデータを書き込むことができるとともに他方のゲームのバックアップ記憶領域からバックアップデータを読み出すこともでき、言わば複数のゲーム間でバックアップデータを相互に共有可能にされている。

【0075】

ここで、所定条件を達成したことによって書き込まれる条件に関する情報は、条件達成情報と変化発生情報とを含む。条件達成情報はその所定条件を達成したことを見示すものであり、この実施例では、「剣ビーム」技フラグ、「メダル10枚」フラグ、「わらしひイベント」攻略フラグおよび「ラストボス」攻略フラグが該当する。変化発生情報は、その所定条件を達成したことに応じてゲームの進行に特別の変化を生じさせるためのものであり、この実施例では、「大回転斬り」技フラグ、「わらしひイベント」フラグおよび「隠しダンジョン」フラグが該当する。たとえばゲーム進行処理でこの変化発生情報が読み出されると、この変化発生情報に応じた特別の変化がゲームにおいて生じる。この実施例の「大回転斬り」技、「わらしひイベント」および「隠しダンジョン」はゲームにおける特別の変化であり、後述するように、一人用ゲームと多人数用ゲームの両方をプレイして、しかもそれぞれのゲームで所定の条件を達成しないとゲーム上に発生しないものである。

【0076】

たとえば、一人用ゲームのプレイにおいて、プレイヤキャラクタが新たな剣技

として「剣ビーム」を覚えた場合には、図9に示すように、その一人用ゲーム用バックアップ領域74に「剣ビーム」技フラグがセットされるだけでなく、さらに、多人数用ゲーム用バックアップ領域76にも「剣ビーム」技フラグがセットされる。

【0077】

したがって、一人用ゲームで「剣ビーム」技が使えるようになった後に多人数用ゲームをプレイする際には、たとえば多人数用ゲームにおいても同じ「剣ビーム」技を使えるようにすることができる。すなわち、一人用ゲームプログラムと多人数用ゲームプログラムとが、この条件関連情報（「剣ビーム」技フラグ）の示す内容（「剣ビーム」技の使用）の実現に必要な情報（各種データおよびプログラム）を互いに有していれば、つまり両ゲームがこの必要な情報を予め共有していれば、両ゲームで同じ「剣ビーム」技を使用できる。さらにまた、共用バックアップ領域72にも「剣ビーム」技フラグがセットされ、ゲーム選択画面において、プレイヤキャラクタが「剣ビーム」技を修得していることを確認できるように表示することができる。

【0078】

また、たとえば、多人数用ゲームのプレイにおいて、プレイヤキャラクタがメダルを10枚集めることができた場合には、図10（B）に示すように、その多人数用ゲーム用バックアップ領域76に「メダル10枚」フラグがセットされるだけでなく、さらに、一人用ゲーム用バックアップ領域74には、図10（C）に示すように、「わらしひイベント」フラグがセットされる。

【0079】

したがって、多人数用ゲームでメダル10枚を集めることに成功した後に一人用ゲームをプレイする際には、一人用ゲームにおいて「わらしひイベント」を発生させるようにすることができる。このように、「わらしひイベント」は、多人数用ゲームをプレイしてメダルを10枚集めた場合に一人用ゲームにおいて発生する特別のイベントであり、この条件を達成したユーザのみが、このわらしひイベントをプレイして楽しむことができる。さらにまた、図10（C）からわかるように、共用バックアップ領域72にも「メダル10枚」フラグがセットされ、

ゲーム選択画面でメダル10枚獲得済みであることを確認することが可能になる。

。

【0080】

さらに、一人用ゲームにおいて、「わらしふイベント」をクリアできた場合には、図11（B）に示すように、一人用ゲーム用バックアップ領域74に「わらしふイベント」攻略フラグをセットするだけでなく、さらに、一人用ゲーム用バックアップ領域74および多人数用ゲーム用バックアップ領域76のそれぞれに、図11（C）に示すように、「大回転斬り」技フラグがセットされる。

【0081】

したがって、「わらしふイベント」が発生しかつこのイベントをクリアできた場合には、その後の一人用ゲームおよび多人数用ゲームの両方のプレイにおいて、新たな剣技としての「大回転斬り」技を使用できるように設定することができる。このように、「大回転斬り」技は、多人数用ゲームでのメダル10枚収集を起因とし、一人用ゲームでの「わらしふイベント」の攻略によって発生するものであり、たとえば多人数ゲームをプレイしないユーザや多人数用ゲームにおけるメダル収集競争に敗れたユーザ等には使うことができない特別な剣技である。さらにまた、図11（C）からわかるように、共用バックアップ領域72にも「大回転斬り」技フラグがセットされ、ゲーム選択画面で「大回転斬り」技を覚えたことを確認することが可能になる。

【0082】

また、たとえば、一人用ゲームおよび多人数用ゲームの両方で「ラストボス」を倒すことに成功した場合には、図12および図13に示すように、一人用ゲーム用バックアップ領域74に「隠しダンジョン」フラグがセットされる。なお、図12は多人数用ゲームで「ラストボス」を倒した後に一人用ゲームでも「ラストボス」を倒した場合の各バックアップ領域の状態遷移を示し、図13は、図12とは攻略順が逆の場合であって、一人用ゲームで「ラストボス」を倒した後に多人数用ゲームでも「ラストボス」を倒した場合の各バックアップ領域の状態遷移を示す。

【0083】

したがって、その後に一人用ゲームをプレイする際には、「隠しダンジョン」をゲームマップ上に出現させて、その「隠しダンジョン」をプレイできるようにすることができる。つまり、「ラストボス」を両方のゲームで攻略した場合には、ユーザはそれまでのゲーム世界には無かったあるいは入れなかつた「隠しダンジョン」でのプレイを楽しむことができる。このように、「隠しダンジョン」は両方のゲームで「ラストボス」を攻略したことによって発生する特別のダンジョンである。また、同時に共用バックアップ領域72にも「ラストボス」攻略フラグがセットされ、ゲーム選択画面において両ゲームで「ラストボス」を攻略したことを確認することが可能となる。

【0084】

このように、一方のゲームの進行において所定条件が達成されたとき、たとえばプレイしていない他方のゲームのバックアップ領域等に所定の条件関連情報が書き込まれて変化が与えられる。したがって、たとえば、複数のゲーム間でバックアップデータを共有させたり、それぞれのゲームのプレイをリンクさせたり、あるいは絡み合わせたりすることができるので、その後のプレイにおける楽しみを増すことができ、また、他方のゲームや両方のゲームをプレイしていないと得られない新たな楽しみを得ることができるなど、先行技術にはない違った楽しみ方が可能になる。

【0085】

ゲーム機12のCPU40ないしコンピュータは、たとえば図6～図8に示すようなフロー図に従って動作する。ゲーム機12の電源が投入されると、図6に示すように、CPU40は、まず、ステップS1で、カートリッジ14のRAM56の共用バックアップ領域72からバックアップデータを読み出してWRAM50に書き込み、ステップS3でゲーム選択画面（図示せず）をLCD16に表示する。これによって、共用バックアップ領域72にバックアップデータがある場合には、ゲーム選択画面に含まれるたとえばゲーム状態表示画面等に、ゲームごとのプレイヤ名、取得アイテム、剣技および攻略経過等が表示される。したがって、ユーザはゲーム選択前に各ゲームの状態を確認することができる。

【0086】

そして、ステップS 5で、一人用ゲームが選択されたかどうか判断する。ステップS 5で“YES”であれば、つまり、ユーザの操作によって一人用ゲームが選択された場合には、ステップS 7でRAM56の一人用ゲーム用バックアップ領域74からバックアップデータを読み出してWRAM50に書き込み、続くステップS 9で一人用ゲーム処理を実行する。一方、ステップS 5で“NO”であれば、つまり、ユーザの操作によって多人数用ゲームが選択された場合には、ステップS 11で多人数用ゲーム用バックアップ領域76からバックアップデータを読み出してWRAM50に書き込み、続くステップS 13で多人数用ゲーム処理を実行する。

【0087】

ステップS 9の一人用ゲーム処理およびステップS 13の多人数用ゲーム処理では、それぞれユーザの操作に応じてそれぞれのゲームが進行されることとなる。そして、ゲームの進行において所定の条件が達成されると、所定のバックアップデータが所定のバックアップデータ領域に書き込まれる。

【0088】

図7には、ステップS 9（図6）の一人用ゲーム処理におけるバックアップデータ書込制御を主としたCPU40の動作の一例が示される。ステップS 21では、プレイヤの操作に基づいたゲーム進行処理が実行される。このゲーム進行処理では、ユーザの操作に基づいて、各ゲームプログラムの画像処理など、バックアップデータ書込制御処理以外のゲーム進行に必要なすべての処理が実行されて、ゲームが進行される。また、このステップS 21では、書き込まれた条件に関連する情報に応じた処理も実行される。

【0089】

そして、この実施例では、続くステップS 23, S 31およびS 41で、所定の条件が達成されたかどうかがそれぞれ判断され、所定の条件が達成されたと判断されたときに、所定のバックアップデータ領域に、その条件の達成によって得られる所定のバックアップデータ（当該条件に関連する情報）の書きがなされる。

【0090】

ステップS23では、「剣ビーム」技を覚えたかどうかを判断する。ステップS23で“NO”であれば次のステップS31の判断へ進むが、ステップS23で“YES”であれば、つまり、プレイヤキャラクタが「剣ビーム」技を覚えた場合には、ステップS25で一人用ゲーム用バックアップ領域74に「剣ビーム」技フラグを書き込む。また、ステップS27で、多人数用ゲーム用バックアップ領域76にも「剣ビーム」技フラグを書き込む。さらに、ステップS29で、共用バックアップ領域72に「剣ビーム」技フラグを書き込む。これらステップS25からステップS29の処理によって、図9に示すように、各バックアップ領域における所定の領域に「剣ビーム」技フラグがセットされる。ステップS29の処理を終了すると、ステップS53へ進む。なお、ステップS53では、この一人用ゲームを終了するかどうかが判断され、“NO”であればステップS21へ戻ってこの一人用ゲーム処理が繰り返される。

【0091】

すなわち、ステップS25で「剣ビーム」技フラグを一人用ゲーム用バックアップ領域72に書き込むので、それ以降の一人用ゲームのプレイにおいては、たとえばステップS21の処理でこの一人用ゲーム用バックアップ領域74から「剣ビーム」技フラグを読み出すことによって、プレイヤキャラクタが「剣ビーム」技を既に覚えていることがわかり、「剣ビーム」技を使用できるように設定することができる。さらに、ステップS27で「剣ビーム」技フラグを今はプレイされていない他方の多人数用ゲーム用バックアップ領域76にも書き込むので、その後の多人数用ゲームのプレイにおいては、たとえば図8のステップS61の処理で、多人数用ゲーム用バックアップ領域76から「剣ビーム」技フラグを読み出すことによって、多人数用ゲームにおいても同じ「剣ビーム」技を使用できるように設定することができる。また、ステップS29で「剣ビーム」技フラグを共用バックアップ領域72にも書き込むので、その後にゲーム選択画面を表示する際には、図6のステップS1の処理で共用バックアップ領域72から「剣ビーム」技フラグを読み出し、続くステップS3の処理でゲーム選択画面にプレイヤキャラクタが「剣ビーム」技を既に覚えていることを表示することができる。

【0092】

このように、一方の一人用ゲームで所定条件（「剣ビーム」技の修得）を達成したときに、一人用ゲーム用バックアップ領域74と多人数用ゲーム用バックアップ領域76の両方に同じ「剣ビーム」技フラグを書き込むようにしているので、両方のゲームにおいてデータを共有することができ、他方の多人数用ゲームをプレイする際の楽しみを増すことができる。

【0093】

ステップS31では、「わらしへイベント」がクリアされたかどうかを判断する。なお、「わらしへイベント」は、上述のように、多人数用ゲームで所定条件（メダル10枚収集）を達成した場合に、一人用ゲームの方で発生するイベントである。たとえば、ステップS21の処理において、一人用ゲーム用バックアップ領域74から「わらしへイベント」フラグのオンを読み出すことによって、「わらしへイベント」がゲーム上で発生する。

【0094】

ステップS31で“NO”であれば次のステップS41へ進む。一方、ステップS31で“YES”であれば、つまり、「わらしへイベント」がクリアされた場合には、続くステップS33で、一人用ゲーム用バックアップ領域74に「わらしへイベント」攻略フラグを書き込む（図11（B）も参照）。さらに、ステップS35で一人用ゲーム用バックアップ領域74に「大回転斬り」技フラグを書き込み、ステップS37で多人数用ゲーム用バックアップ領域76に「大回転斬り」技フラグを書き込み、さらにステップS39で共用バックアップ領域72に「大回転斬り」技フラグを書き込む（図11（C）も参照）。ステップS39の処理を終了するとステップS53へ進む。

【0095】

したがって、ステップS33で「わらしへイベント」攻略フラグを一人用ゲーム用バックアップ領域72に書き込むので、その後の一人用ゲームのプレイにおいては、たとえばステップS21でこの一人用ゲーム用バックアップ領域74から「わらしへイベント」攻略フラグを読み出すことによって、「わらしへイベント」が攻略されたことがわかり、たとえばそれ以降は「わらしへイベント」を発生させないようにしたり、他のイベントを発生させたり、あるいは他のステージ

に移行させたりといったゲーム進行に変えていくことが可能になる。また、ステップS35で「大回転斬り」技フラグを、この一人用ゲーム用バックアップ領域74に書き込むので、それ以降の一人用ゲームのプレイにおいては、ステップS21の処理で一人用ゲーム用バックアップ領域74から「大回転斬り」技フラグを読み出すことによって、プレイヤキャラクタが「大回転斬り」技を使用できるように設定することができる。さらに、「大回転斬り」技フラグを今はプレイされていない他方の多人数用ゲーム用バックアップ領域76にも書き込むので、その後の多人数用ゲームのプレイにおいては、ステップS61（図8）の処理で、多人数用ゲーム用バックアップ領域76から「大回転斬り」技フラグを読み出すことによって、多人数用ゲームにおいてもプレイヤキャラクタが同じ「大回転斬り」技を使用できるように設定することができる。また、ステップS39で「大回転斬り」技フラグを共用バックアップ領域72にも書き込むので、その後にゲーム選択画面を表示する際には、ステップS1（図6）の処理で共用バックアップ領域72から「大回転斬り」技フラグを読み出し、続くステップS3の処理でゲーム選択画面にプレイヤキャラクタが「大回転斬り」技を既に覚えていることを表示することができる。

【0096】

このように、一方の一人用ゲームで所定条件（「わらしへイベント」のクリア）を達成したときに、一人用ゲーム用バックアップ領域74と多人数用ゲーム用バックアップ領域76の両方に同じ「大回転斬り」技フラグを書き込むようにしているので、両方のゲームにおいてデータを共有することができ、他方の多人数用ゲームをプレイする際の楽しみを増すことができる。しかも、この「大回転斬り」技を与える条件（「わらしへイベント」のクリア）は、遡れば多人数用ゲームで別の条件（メダル10枚収集）を達成したことに基づいており、したがって、他方の多人数用ゲームをプレイしかつ所定条件をクリアしないと得られない新たな楽しみを得ることができる。

【0097】

ステップS41では、「ラストボス」を倒したかどうかを判断する。ステップS41で“NO”であれば、ステップS51へ進む。一方、ステップS41で“

YES”であれば、つまり、「ラストボス」が攻略された場合には、ステップS43で一人用ゲーム用バックアップ領域74に「ラストボス」攻略フラグを書き込む（図12（B）も参照）。これによって、その後のプレイにおいては、一人用ゲーム用バックアップ領域74から「ラストボス」攻略フラグを読み出せば、一人用ゲームでは既に「ラストボス」が攻略されたことがわかる。

【0098】

そして、ステップS45で多人数用ゲーム用バックアップ領域76に「ラストボス」攻略フラグがあるかどうかを判断する。ステップS45で“NO”であればステップS53へ進む。

【0099】

一方、ステップS45で“YES”であれば、つまり、多人数用ゲームでも既に「ラストボス」が攻略されている場合には、続くステップS47で、共用バックアップ領域72に「ラストボス」攻略フラグを書き込む（図12（C）も参照）。これによって、その後にゲーム選択画面を表示する際には、ステップS1（図6）で共用バックアップ領域72から「ラストボス」攻略フラグを読み出し、続くステップS3の処理で一人用ゲームおよび多人数用ゲームの両方で「ラストボス」が攻略されたことを表示することができる。

【0100】

そして、ステップS49で、一人用ゲーム用バックアップ領域74に「隠しダンジョン」フラグを書き込む（図12（C）も参照）。したがって、この一人用ゲームでは、ステップS21の処理において、一人用ゲーム用バックアップ領域74から「隠しダンジョン」フラグを読み出すことによって、それまでゲームマップ上になかった「隠しダンジョン」をゲームマップ上に出現するように設定することができ、プレイヤーはその「隠しダンジョン」をプレイすることが可能になる。

【0101】

このように、両方のゲームでそれぞれの所定条件（「ラストボス」の攻略）を達成したときに、一方の一人用ゲーム用バックアップ領域74に「隠しダンジョン」フラグを書き込むようにしているので、その後の一方の一人用ゲームのプレ

イにおいて、両方のゲームをプレイしつつそれぞれの所定条件をクリアしないと得られない新たな楽しみを得ることができる。

【0102】

ステップS51では、その他の処理を実行する。この処理は、一人用ゲームにおけるバックアップデータ書き込み制御に関するその他の処理であり、たとえばプレイヤーキャラクタのレベル等の進行経過データやその他の取得アイテム、剣技、攻略フラグ等が、ユーザ操作に応じてまたは所定のタイミング等で、一人用ゲーム用バックアップ領域74および必要に応じて共用バックアップ領域72に書き込まれる。また、一人用ゲームの開始時等にたとえばプレイヤー名または画面の明るさや言語等の初期設定データ等の設定がなされた場合等にも、これらが共用情報として共用バックアップ領域72に書き込まれる。ステップS51の処理を終了すると、ステップS53へ進む。

【0103】

ステップS53では、一人用ゲームを終了するかどうかを判断し、ステップS53で“YES”であれば、つまり、たとえばユーザがゲーム終了を選択した場合には、この一人用ゲーム処理を終了する。

【0104】

図8には、ステップS13（図6）の多人数用ゲーム処理におけるバックアップデータ書込制御を主とした処理が示される。まず、ステップS61では、プレイヤーの操作および他ゲーム機10からの受信データに基づいたゲーム進行処理が実行される。このゲーム進行処理では、ユーザの操作および受信データに基づいて、各ゲームプログラムの画像処理や通信制御処理など、バックアップデータ書込制御処理以外のゲーム進行に必要なすべての処理が実行されて、ゲームが進行される。また、このステップS61では、書き込まれた条件に関連する情報に応じた処理も実行される。

【0105】

そして、この実施例では、続くステップS63およびS71で、所定の条件が達成されたかどうかがそれぞれ判断され、所定の条件を達成したと判断されたときに、所定のバックアップデータ（当該条件に関連する情報）の書き込みがなされる

。

【0106】

ステップS63では、「メダル10枚」を集めたかどうかを判断する。ステップS63で“NO”であれば次のステップS71へ進む。一方、ステップS63で“YES”であれば、つまり、プレイヤキャラクタがメダルを10枚収集した場合には、続くステップS65で、多人数用ゲーム用バックアップ領域76に「メダル10枚」フラグを書き込む（図10（B）も参照）。そして、ステップS67で一人用ゲーム用バックアップ領域67に「わらしふイベント」フラグを書き込み、ステップS69で共用バックアップ領域72にも「メダル10枚」フラグを書き込む（図10（C）も参照）。なお、ステップS69の処理を終了すると、ステップS83へ進み、この多人数用ゲームを終了するかどうかが判断され、「NO」であればステップS61へ戻ってこの多人数用ゲーム処理が繰り返される。

【0107】

したがって、ステップS65でこの多人数用ゲーム用バックアップ領域76に「メダル10枚」フラグを書き込むので、その後の多人数用ゲームのプレイにおいては、ステップS61の処理で多人数用ゲーム用バックアップ領域76から「メダル10枚」フラグを読み出すことによって、このプレイヤキャラクタが「メダル10枚」を獲得したことがわかる。さらに、ステップS67で一人用ゲーム用バックアップ領域74に「わらしふイベント」フラグを書き込むことによって、これ以降の一人用ゲームのプレイにおいては、上述したように、「わらしふイベント」を発生させることができ、さらに、この「わらしふイベント」を攻略することによって「大回転斬り」技を使用することができるようになる。また、ステップS69で共用バックアップ領域72に「メダル10枚」フラグを書き込むので、その後にゲーム選択画面を表示する際には、ステップS1（図6）の処理で共用バックアップ領域72から「メダル10枚」フラグを読み出して、続くステップS3で、多人数用ゲームのプレイでメダルを10枚集めたことを表示するようにすることができる。

【0108】

このように、一方の多人数用ゲームで所定条件（「メダル10枚」収集）を達成したときに、他方の一人用ゲーム用バックアップ領域74に、「わらしべイベント」フラグを書き込むようにしているので、一方の多人数用ゲームをプレイしかつ所定条件をクリアしないと得られない新たな楽しみを得ることができる。

【0109】

ステップS71では、「ラストボス」を倒したかどうかを判断する。ステップS71で“NO”であればステップS81へ進む。一方、ステップS71で“YES”であれば、つまり、多人数用ゲームにおける「ラストボス」を攻略した場合には、続くステップS73で、多人数用ゲーム用バックアップ領域76に「ラストボス」攻略フラグを書き込む（図13（B）も参照）。これによって、その後のプレイにおいては、多人数用ゲーム用バックアップ領域76から「ラストボス」攻略フラグを読み出せば、多人数用ゲームでは既に「ラストボス」が攻略されたことがわかる。

【0110】

そして、ステップS75で、一人用ゲーム用バックアップ領域74に「ラストボス」攻略フラグがあるかどうかを判断する。ステップS75で“NO”であればステップS83へ進む。

【0111】

一方、ステップS75で“YES”であれば、つまり、一人用ゲームで既に「ラストボス」を倒している場合には、続くステップS77で共用バックアップ領域72に「ラストボス」攻略フラグを書き込む（図13（C）も参照）。これによって、その後にゲーム選択画面を表示する際には、ステップS1（図6）で共用バックアップ領域72から「ラストボス」攻略フラグを読み出し、続くステップS3の処理で一人用ゲームおよび多人数用ゲームの両方で「ラストボス」が攻略されたことを表示することができる。

【0112】

そして、ステップS79で、一人用ゲーム用バックアップ領域74に「隠しダンジョン」フラグを書き込む（図13（C）も参照）。

【0113】

したがって、その後に一人用ゲームをプレイする際には、上述したように、それまでゲームマップ上になかった「隠しダンジョン」をゲームマップ上に出現するように設定することができ、プレイヤはその「隠しダンジョン」をプレイすることが可能になる。このように、両方のゲームをプレイしつつそれぞれの所定条件をクリアしないと得られない新たな楽しみを得ることができる。

【0114】

ステップS81では、その他の処理を実行する。この処理は、多人数用ゲームにおけるバックアップデータ書き込み制御に関するその他の処理であり、たとえばプレイヤキャラクタのレベル等の進行経過データやその他の取得アイテム、剣技、攻略フラグ等が、ユーザ操作に応じてまたは所定のタイミング等で、多人数用ゲーム用バックアップ領域76および必要に応じて共用バックアップ領域72に書き込まれる。また、多人数用ゲームの開始時等にたとえばプレイヤ名または画面の明るさや言語等の初期設定データ等の設定がなされた場合等にも、これらが共用情報として共用バックアップ領域72に書き込まれる。ステップS81の処理を終了すると、ステップS83へ進む。

【0115】

ステップS83では、多人数用ゲームを終了するかどうかを判断し、ステップS83で“YES”であれば、つまり、たとえば親機のユーザがゲーム終了を選択した場合には、この多人数用ゲーム処理を終了する。

【0116】

この実施例によれば、一人用ゲームおよび多人数用ゲームのうちいずれか一方のゲームを選択してプレイしたときに、少なくともそのゲームの進行において所定の条件が達成されると、条件に関連する情報（条件達成情報および変化発生情報）を、たとえばその一方のゲームのバックアップデータ記憶領域と他方のバックアップデータ記憶領域の両方に書き込むことによって、変化を与えるようにしているので、そのゲームをその後にプレイする際の楽しみを増すことができる。したがって、ゲーム開始時に他のゲームのバックアップデータに応じてそのゲームのシナリオを変えるようにしていた先行技術とは違った楽しみを得ることができる。

【0117】

また、共用バックアップデータ領域72を設けて、この領域72に複数のゲームに共通して使用される共用情報を書き込むようにしているので、このような情報を各ゲームのバックアップデータ領域74または76で個別に格納する必要が無く、したがって、バックアップのためのメモリ容量を小さくすることができる。

【0118】

なお、上述の実施例では、両方のゲームでそれぞれの所定条件（「ラストボス」攻略）が達成されたときに、「隠しダンジョン」フラグを一方の一人用バックアップ領域74にのみ書き込むようにしている（ステップS49またはステップS79）が、他の実施例では、この「隠しダンジョン」フラグを多人数用ゲーム用バックアップ領域76に書き込むようにしてもよい。この場合には、多人数用ゲームにおいて、「隠しダンジョン」をそのゲームマップに出現させてプレイするようにすることができる。また、「隠しダンジョン」フラグを一人用ゲーム用バックアップ領域74と多人数用ゲーム用バックアップ領域76の両方に書き込んで、その後の両方のゲームにおいて、「隠しダンジョン」をプレイできるようにしてもよい。

【0119】

また、上述の各実施例では、一人用ゲームおよび多人数用ゲームというゲームタイプの異なった複数のゲームプログラムをカートリッジ14のROM54に格納するようにしているが、ゲームタイプが同じ（一人用ゲームどうし、または多人数用ゲームどうし等）である複数のゲームプログラムをROM54に格納して、これらの間でバックアップデータを共有するようにしてもよい。

【0120】

さらにまた、上述の各実施例では、アクションRPGという同じジャンル（種類）の複数のゲームプログラムを格納するようにしているが、ジャンルが相異なる複数のゲームプログラムをROM54に格納して、これらジャンルの異なるゲーム間でバックアップデータを共有するようにしてもよい。このように、ゲームジャンルの異なるゲーム間であっても、たとえばそれぞれのゲームのプレイをリ

ンクさせたり、あるいは絡み合せたりすることができるので、その後のプレイにおける楽しみを増すことができ、他方のゲームや両方のゲームをプレイしていないと得られない新たな楽しみを得ることができる。

【0121】

たとえば、プレイヤーキャラクタが登場する敵キャラクタを倒しながらステージをクリアするようなアクションゲームと、プレイヤーキャラクタが冒険をして成長するようなRPGとをROM54に格納するようにしてもよい。この場合には、たとえばアクションゲームで「武器アイテム」を入手したときに、アクションゲームのバックアップ領域とRPGのバックアップ領域の両方にこの「武器アイテム」のフラグを書き込むことによって、他方のRPGにおいても同じ「武器アイテム」を使用することができるようになることが可能となる。

【0122】

また、野球ゲームとパズルゲームとを格納した場合には、たとえば野球ゲームで10点以上差をつけて勝ったときに、野球ゲームのバックアップ領域に「10点差」フラグを書き込むとともに、他方のパズルゲームのバックアップ領域に「おまけゲーム」フラグを書き込むことによって、パズルゲームで「おまけゲーム」を遊べるようにすることができる。

【0123】

さらにまた、モンスターキャラクタを捕獲して育成するような捕獲ゲームと、自動車を操縦して順位を競うようなレースゲームとを格納した場合には、たとえば一方の捕獲ゲームでは、モンスターキャラクタを30種類以上捕獲したときに、捕獲ゲームのバックアップ領域に「30種類」フラグを書き込み、他方のレースゲームでは、連続1位を5回続けたときに、レースゲームのバックアップ領域に「連続1位5回」フラグを書き込む。そして、「30種類」フラグと「連続1位5回」フラグの両方が書き込まれたときに、捕獲ゲームのバックアップ領域に「新種のモンスターキャラクタ」フラグを書き込むことによって、捕獲ゲームに「新種のモンスターキャラクタ」が登場するようになることができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】

図1はこの発明の一実施例のゲーム装置を示す外観図である。

【図2】

図2は図1実施例のゲーム装置の内部構成の一例を示すブロック図である。

【図3】

図3は多人数用ゲームをプレイする際のゲーム装置の接続状態の一例を示す外観図である。

【図4】

図4は図2実施例におけるカートリッジのROMのメモリマップの一例を示す図解図である。

【図5】

図5は図2実施例におけるカートリッジのRAMのメモリマップの一例を示す図解図である。

【図6】

図6は図1実施例におけるゲーム動作を示すフロー図である。

【図7】

図7は図6の一人用ゲーム処理を示すフロー図である。

【図8】

図8は図6の多人数用ゲーム処理を示すフロー図である。

【図9】

図9は一人用ゲームで「剣ビーム」技を覚えた場合のカートリッジのRAMの状態遷移を示す図解図である。

【図10】

図10は多人数用ゲームでメダルを10枚集めた場合のカートリッジのRAMの状態遷移を示す図解図である。

【図11】

図11は一人用ゲームで「わらしべイベント」をクリアした場合のカートリッジのRAMの状態遷移を示す図解図である。

【図12】

図12は多人数用ゲームでラストボスを倒した後に一人用ゲームでもラストボ

スを倒した場合のカートリッジのRAMの状態遷移を示す図解図である。

【図13】

図13は一人用ゲームでラストボスを倒した後に多人数用ゲームでもラストボスを倒した場合のカートリッジのRAMの状態遷移を示す図解図である。

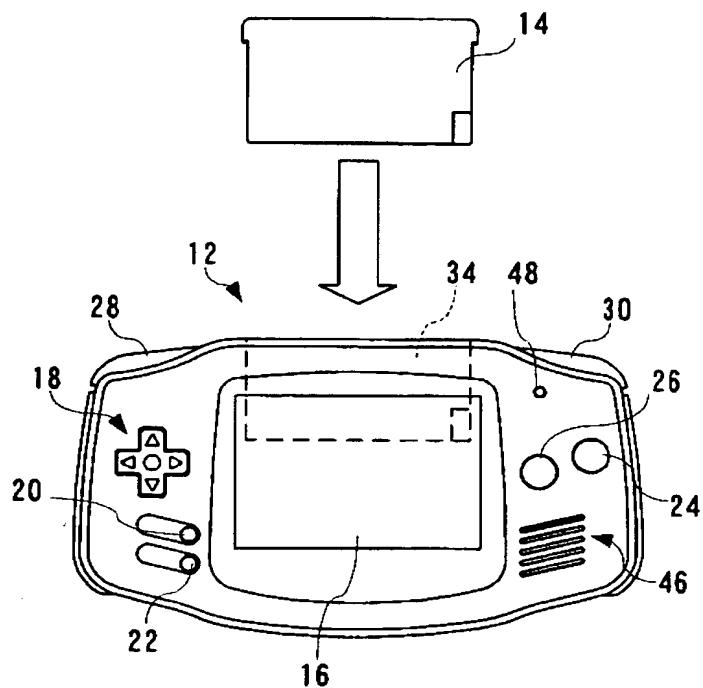
【符号の説明】

- 1 0 …ゲーム装置
- 1 2 …ゲーム機
- 1 4 …カートリッジ
- 3 2 …操作部
- 4 0 …C P U
- 5 4 …R O M
- 5 6 …R A M
- 6 0 …ゲームプログラム領域
- 7 2 …共用バックアップ領域
- 7 4 …一人用ゲーム用バックアップ領域
- 7 6 …多人数用ゲーム用バックアップ領域

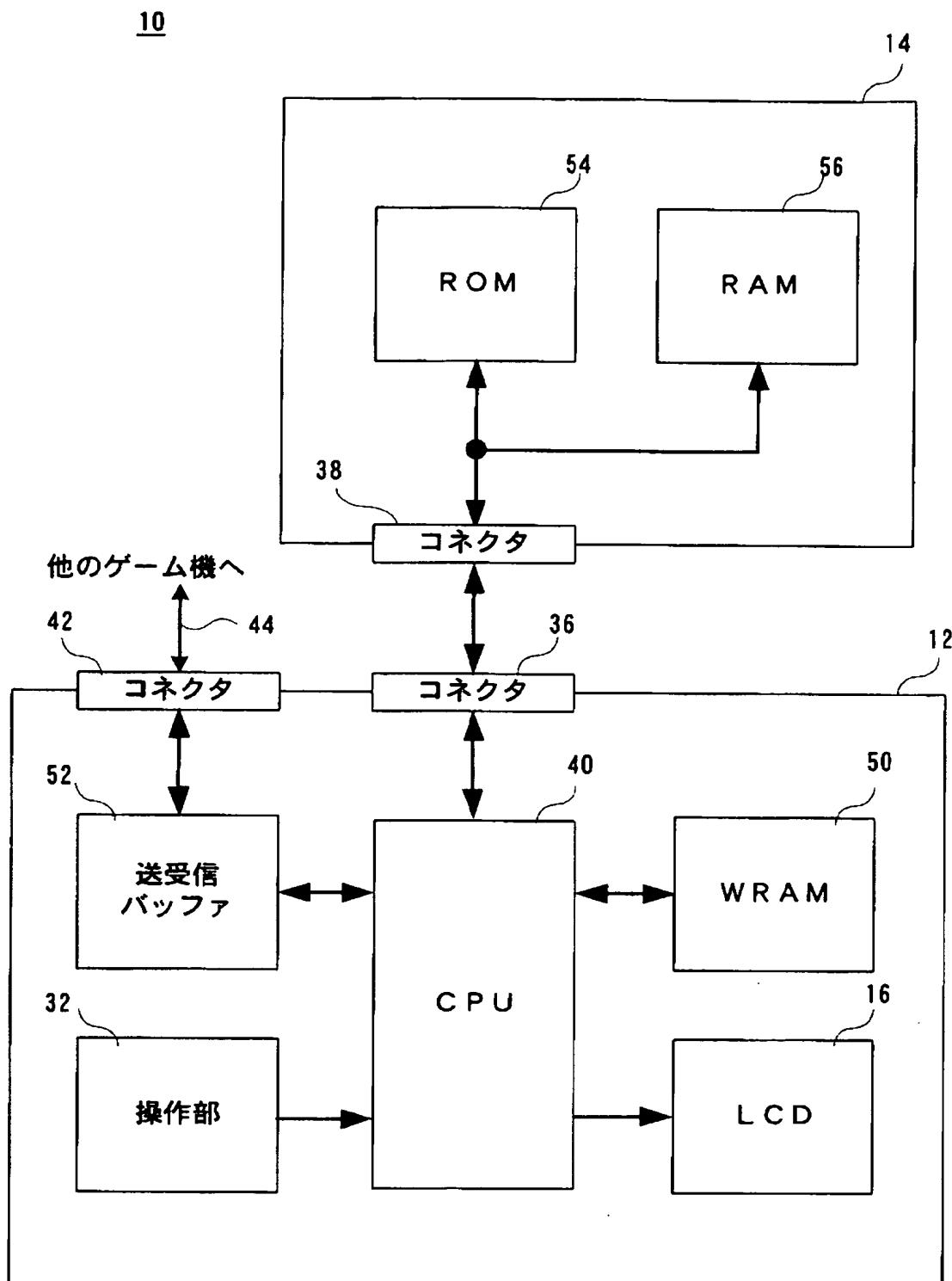
【書類名】 図面

【図1】

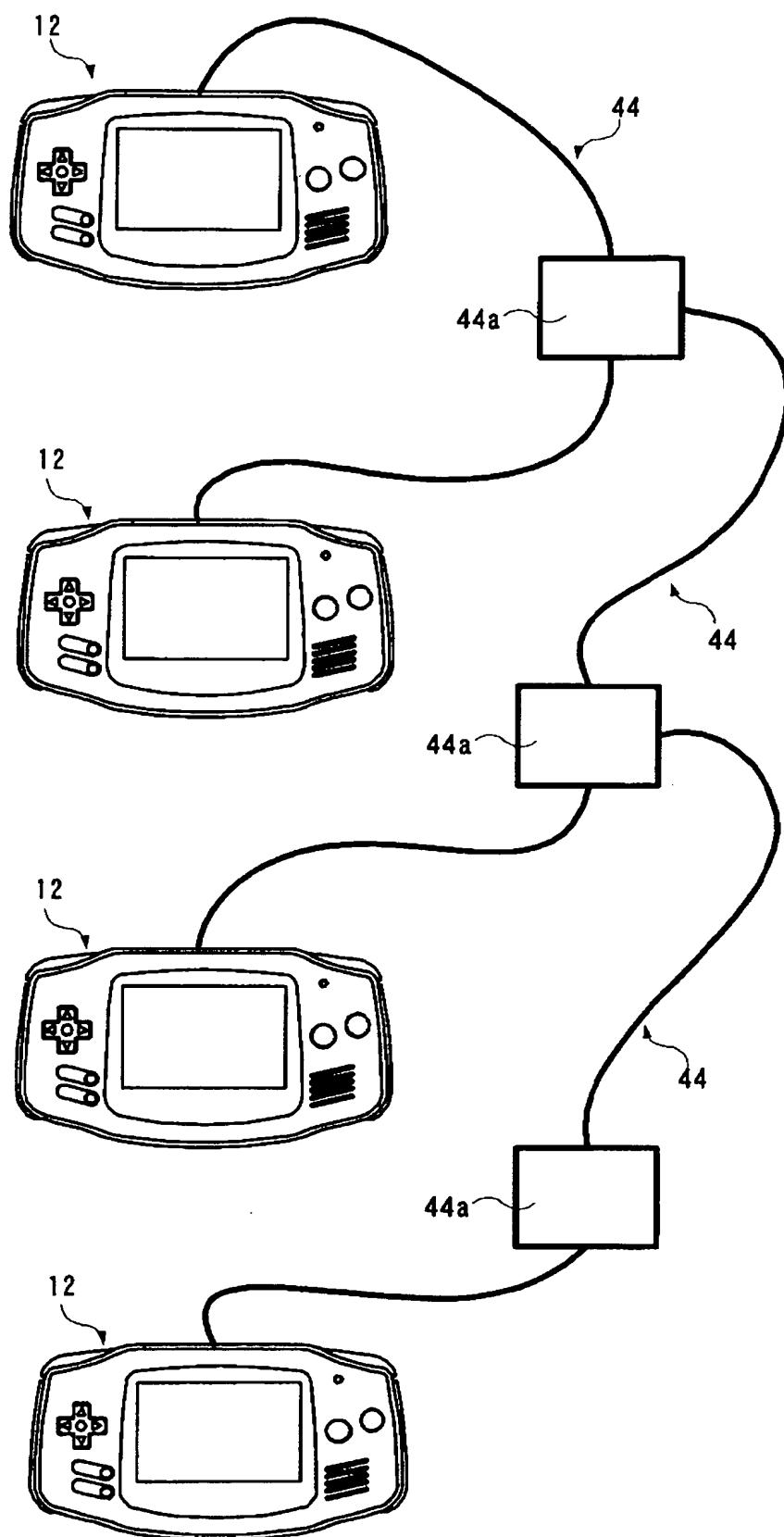
10



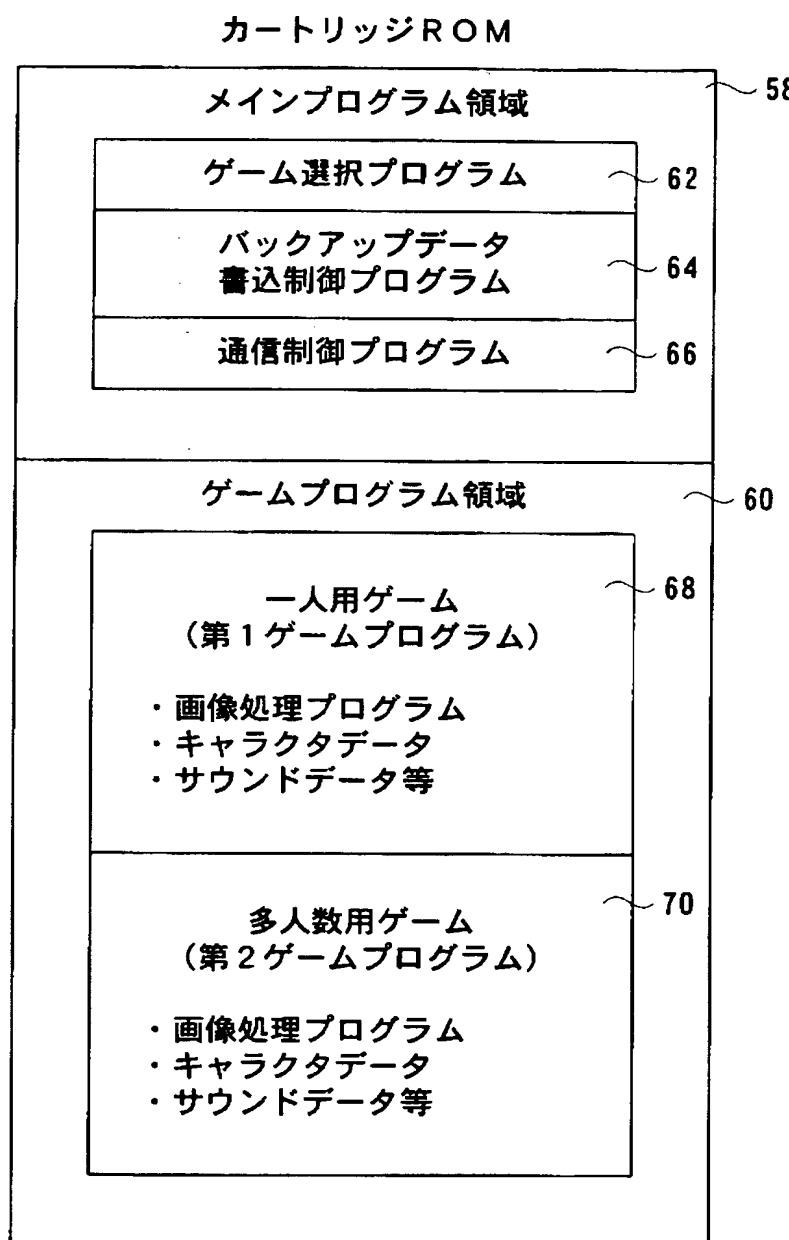
【図2】



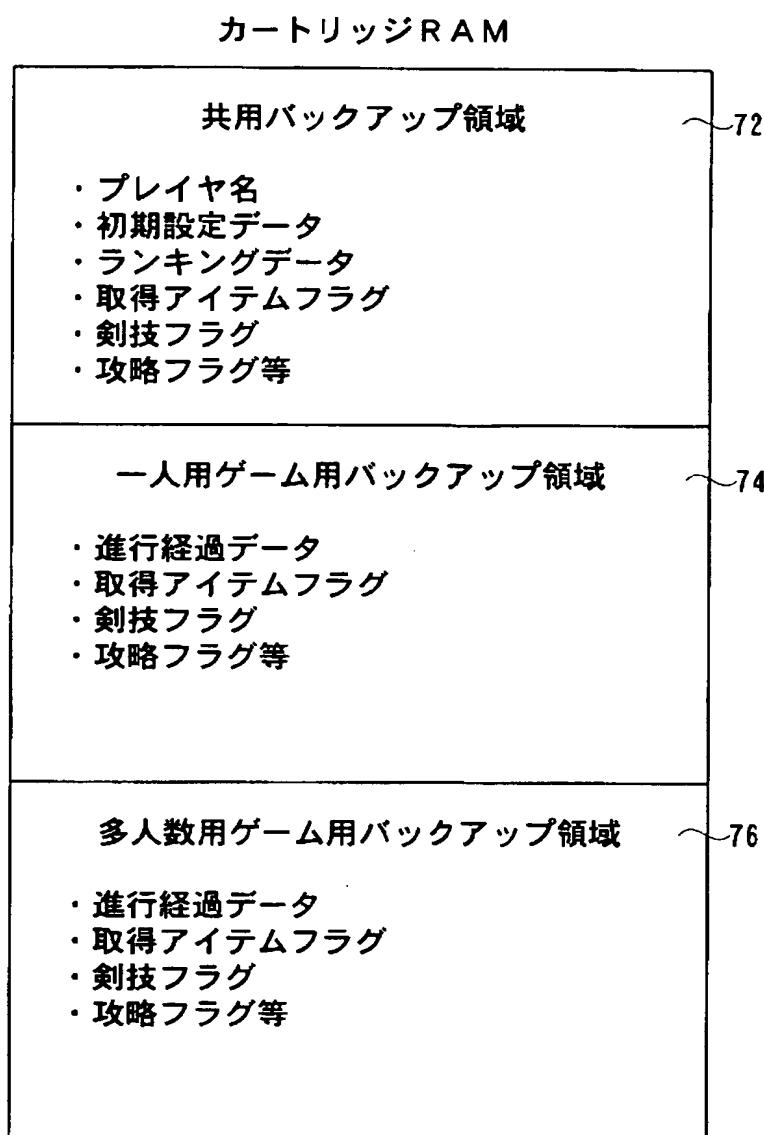
【図3】



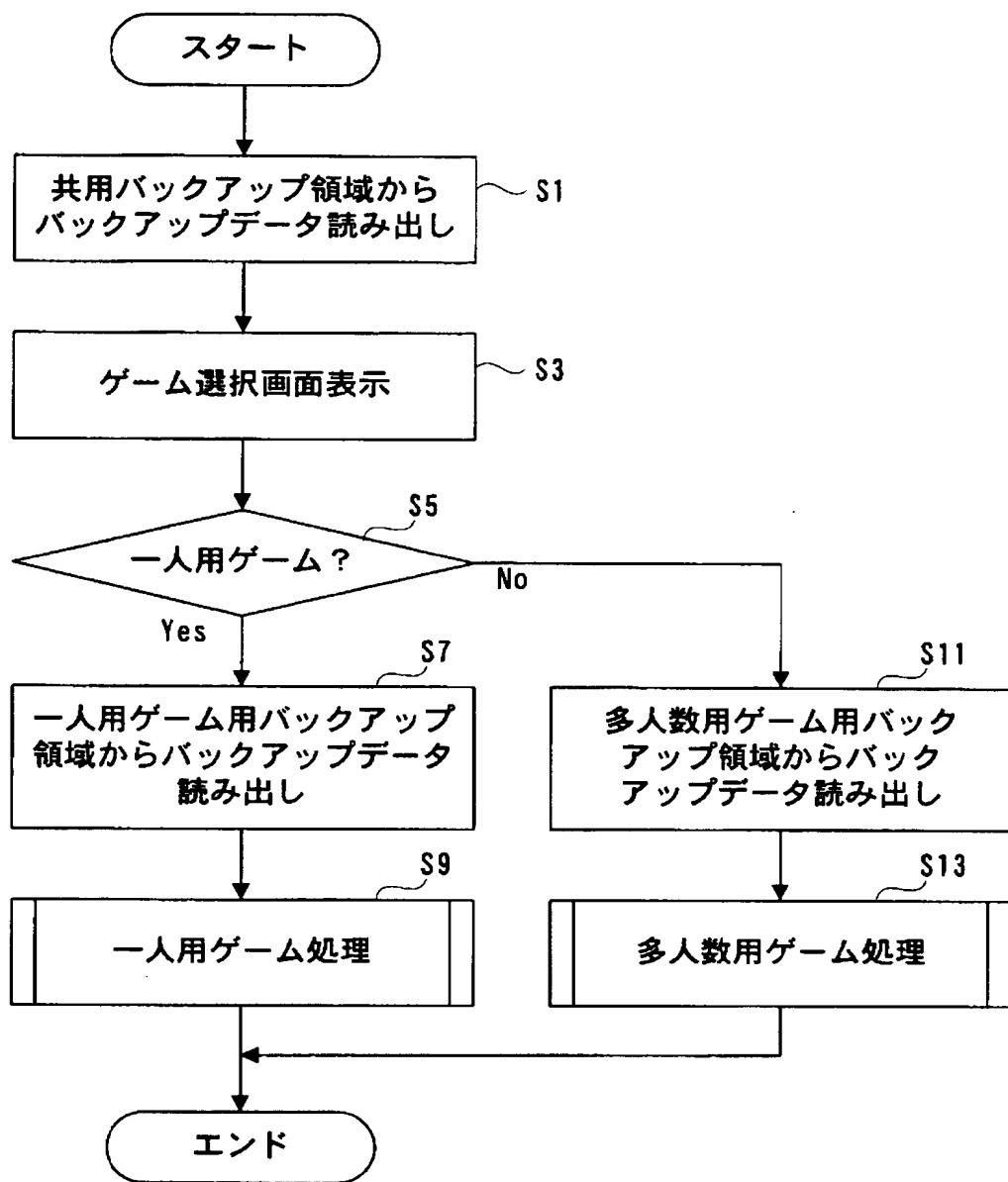
【図4】



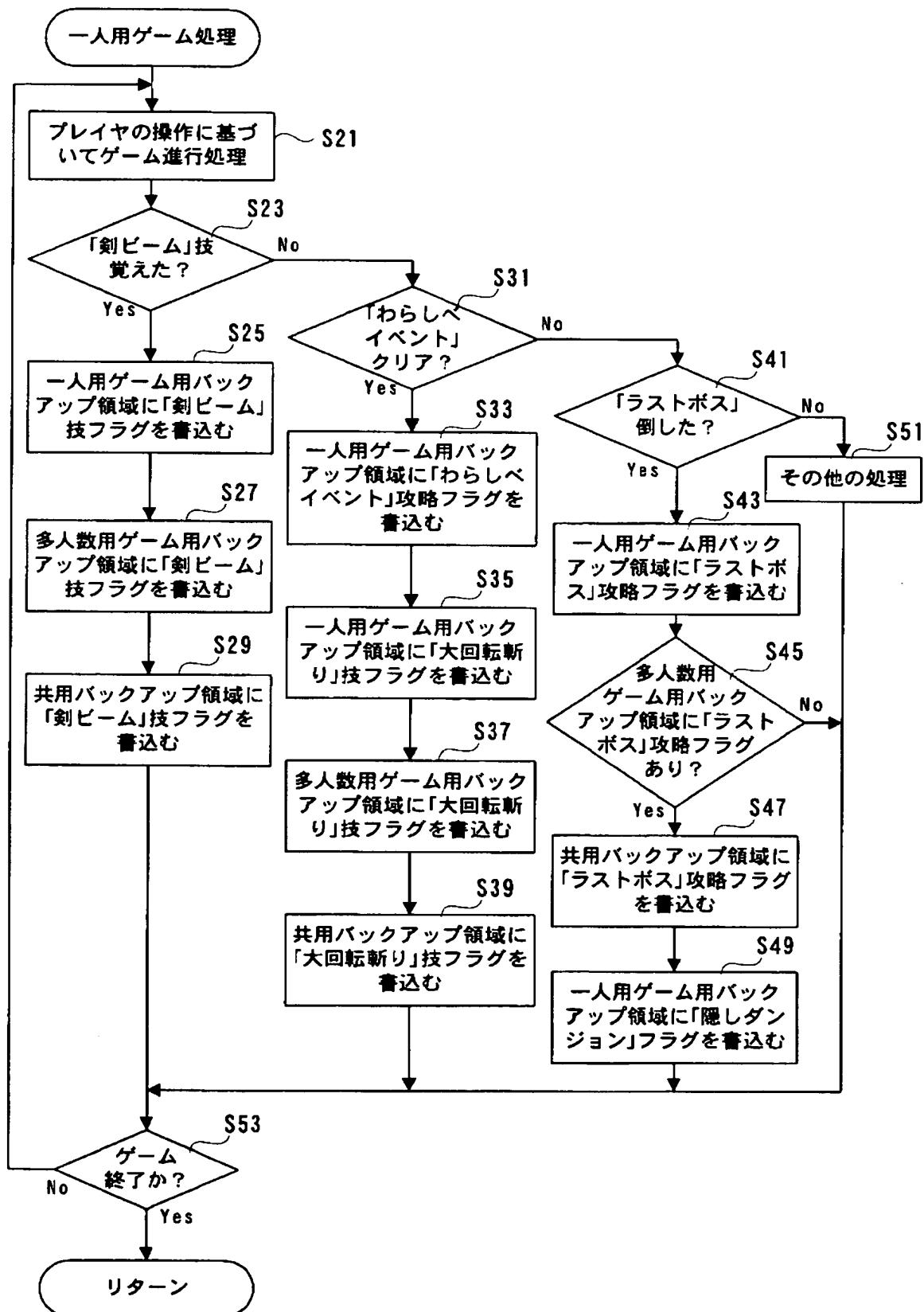
【図5】



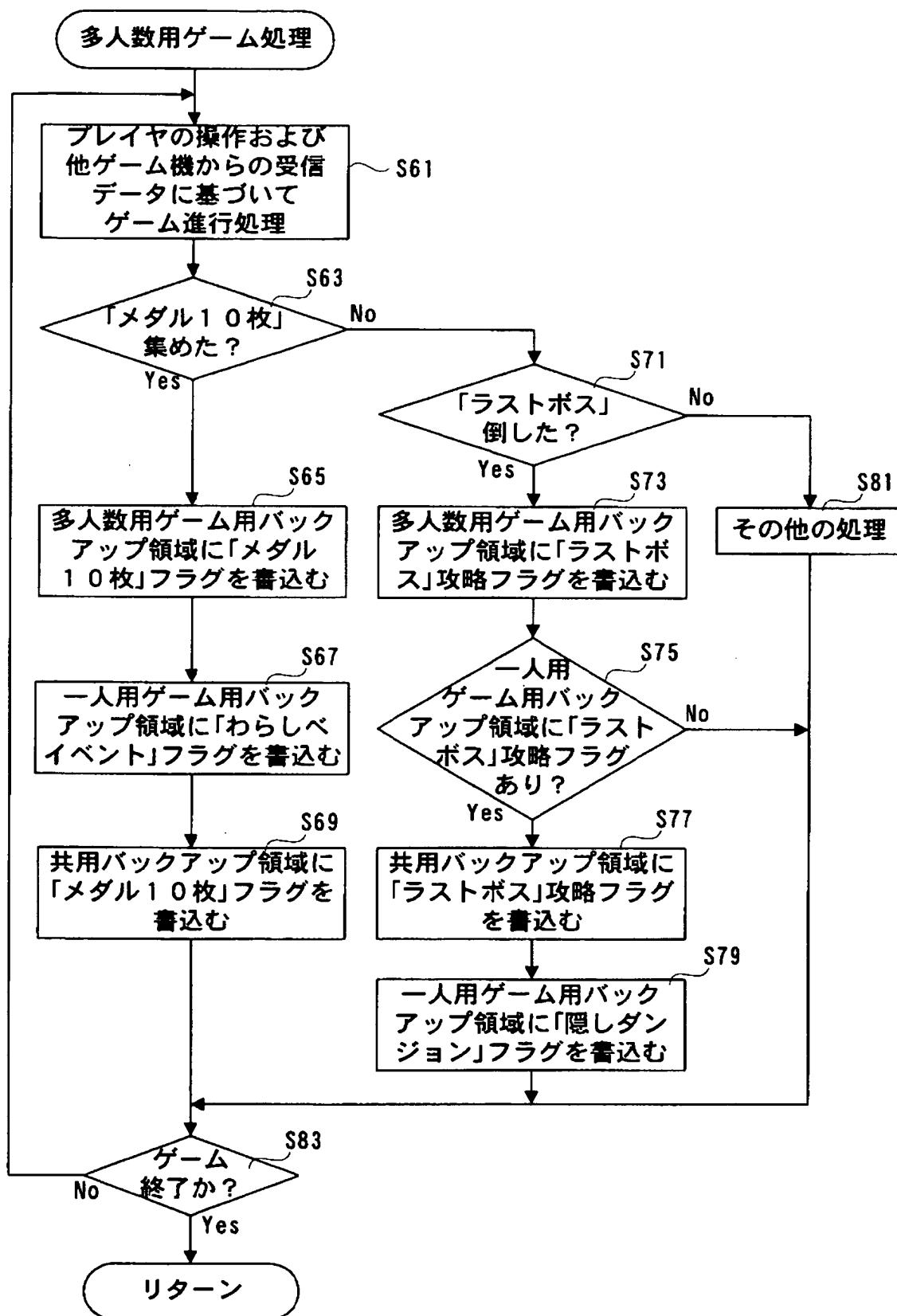
【図 6】



【図 7】

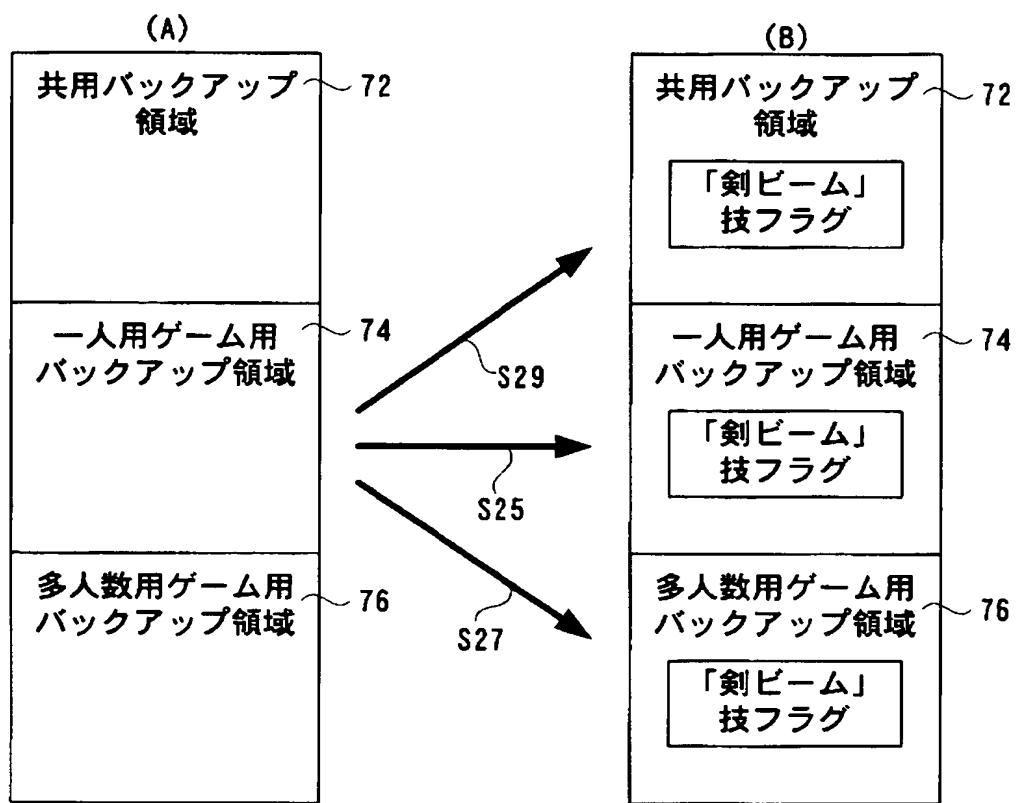


【図8】



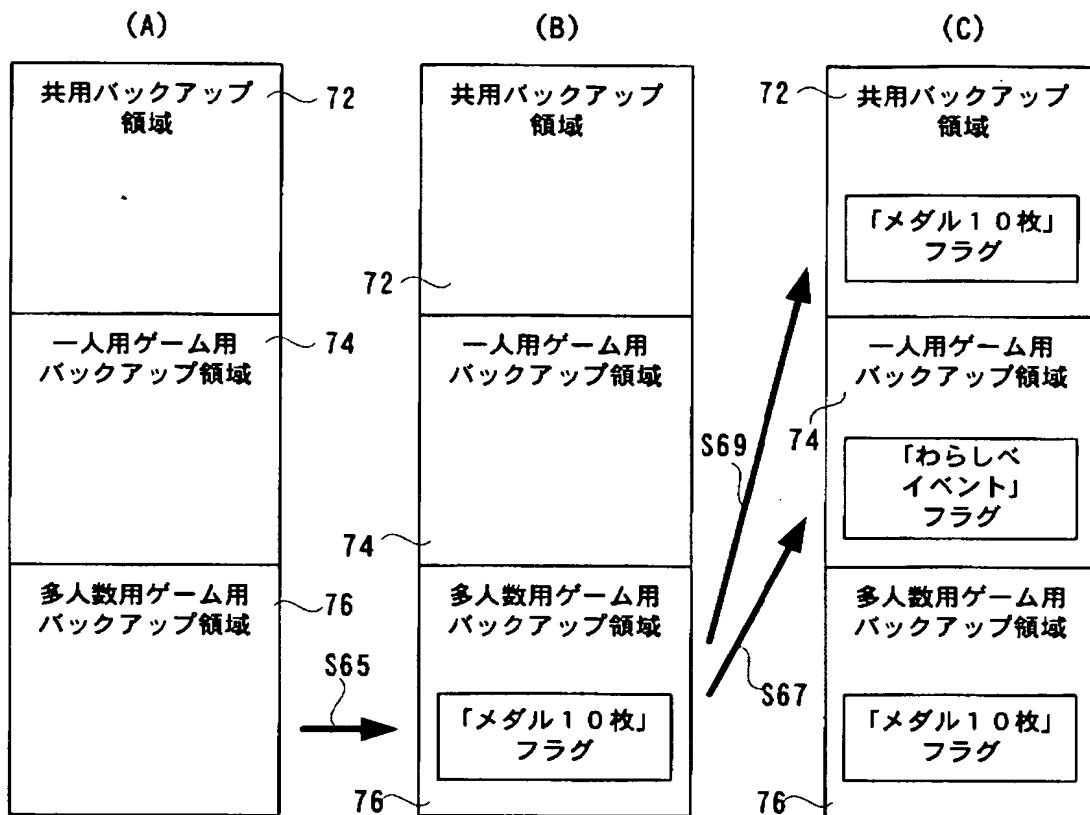
【図9】

一人用ゲームで「剣ビーム」技を覚えた場合



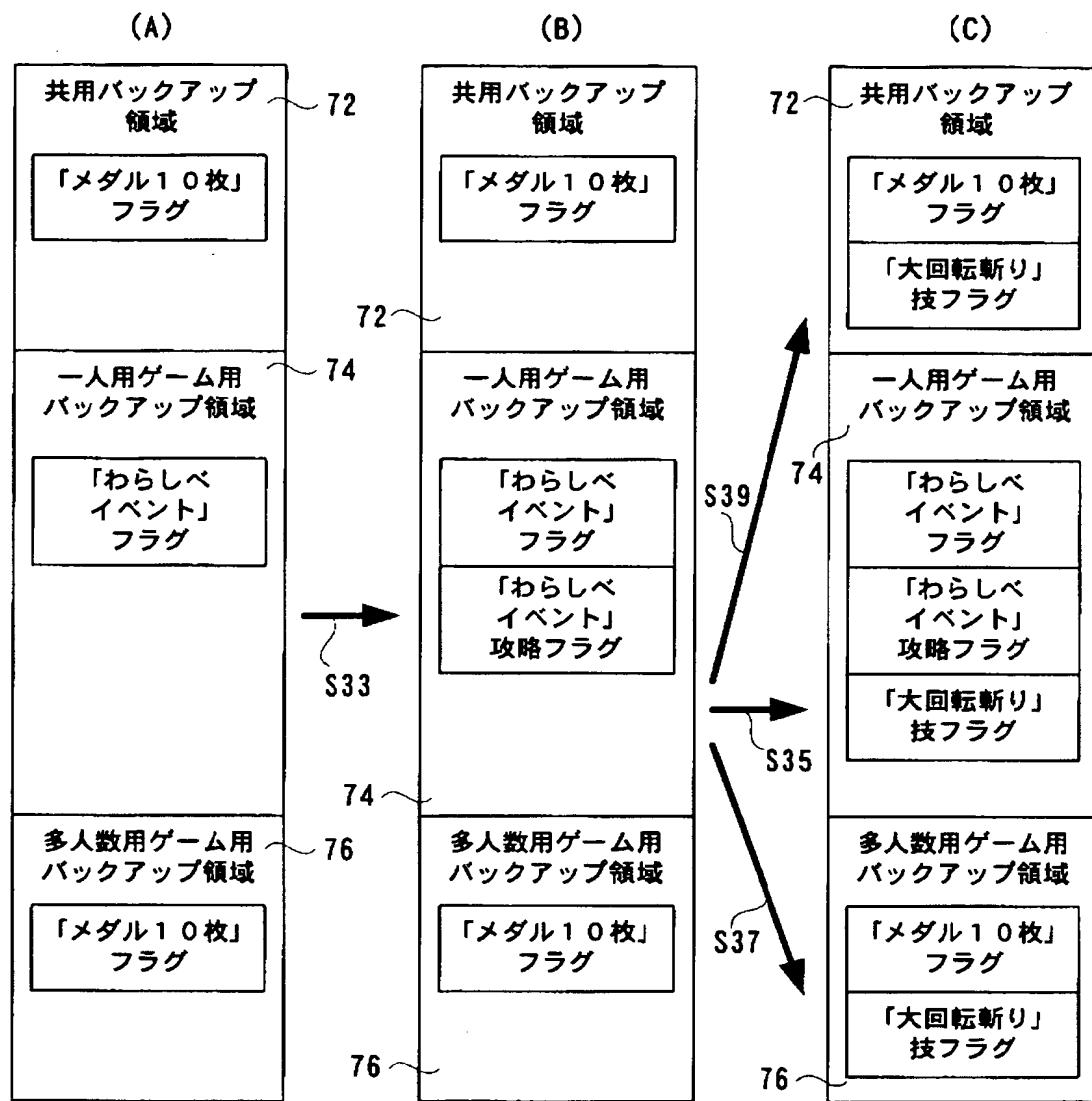
【図10】

多人数用ゲームでメダル10枚集めた場合



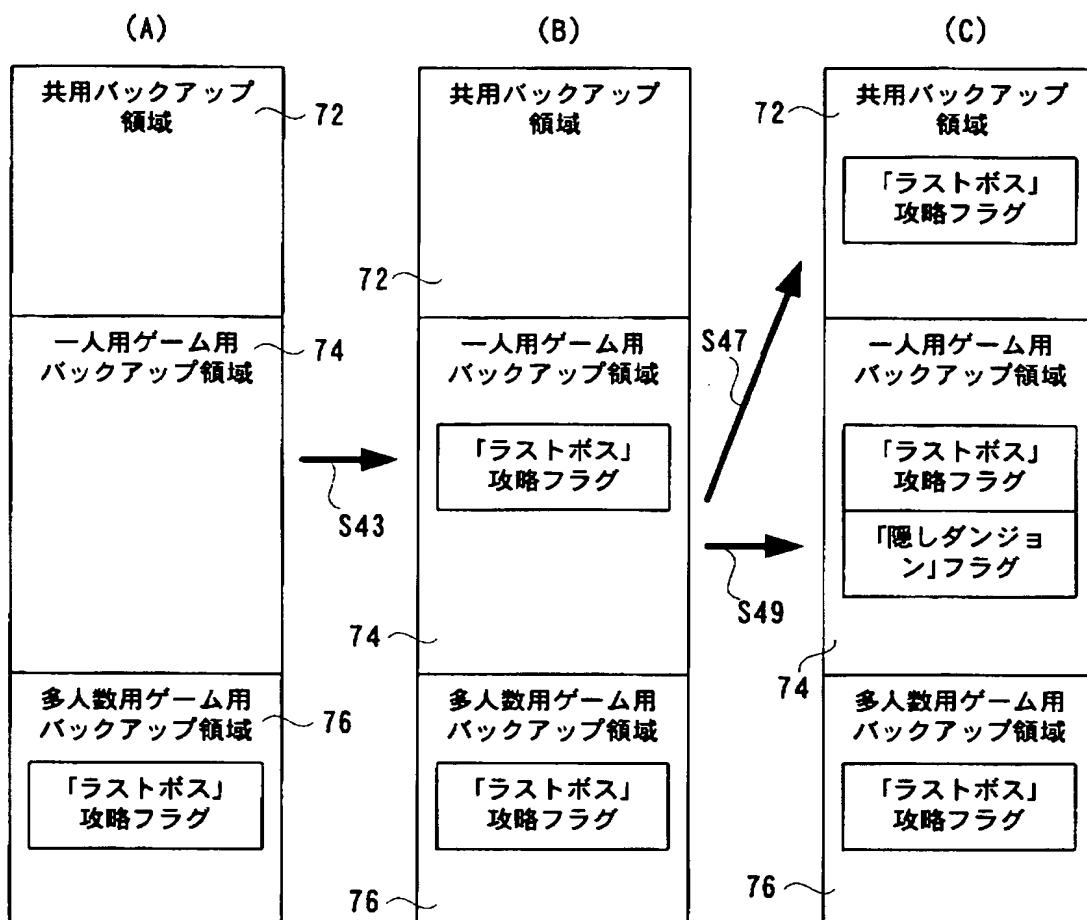
【図11】

一人用ゲームで「わらしひイベント」をクリアした場合



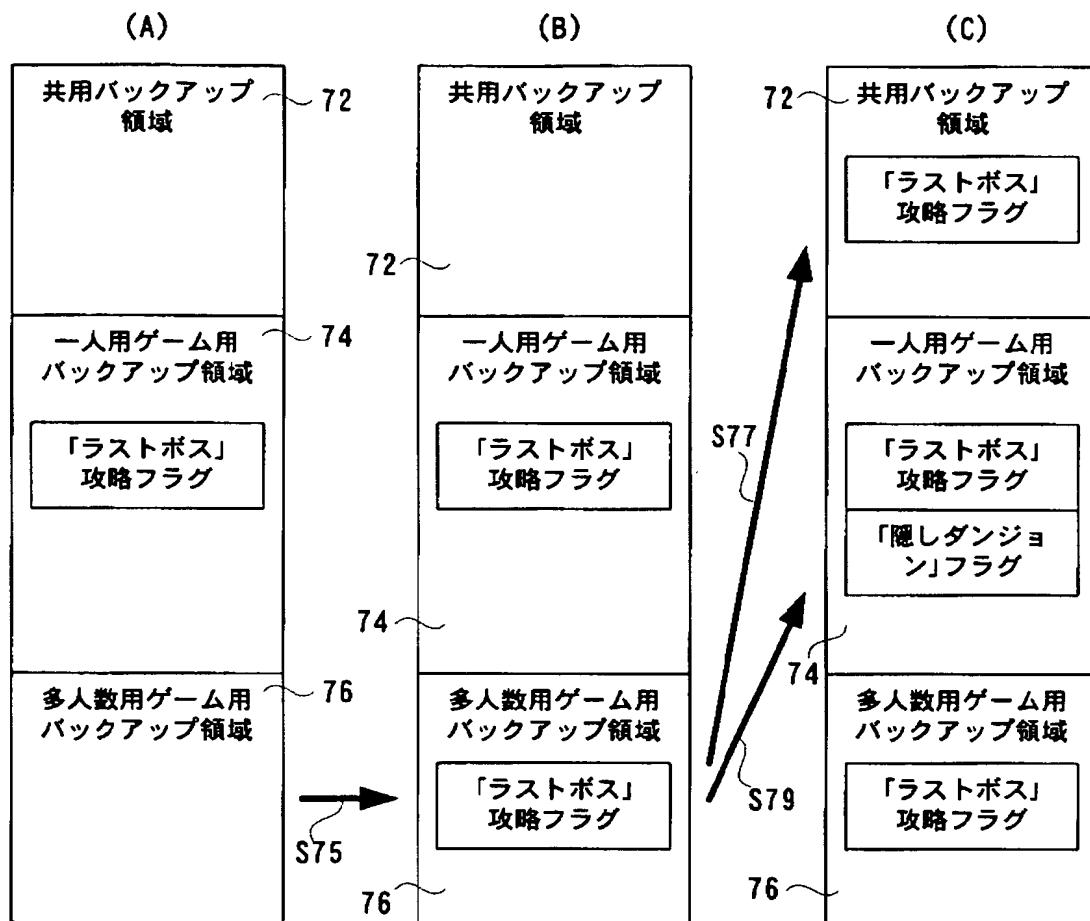
【図12】

多人数用ゲームでラストボスを倒した後、
一人用ゲームでもラストボスを倒した場合



【図13】

一人用ゲームでラストボスを倒した後、
多人数用ゲームでもラストボスを倒した場合



【書類名】 要約書

【要約】

【構成】 ゲーム装置はC P Uを含み、カートリッジに内蔵されたR O Mには複数のゲームプログラムが格納され、R A Mには各ゲームプログラムのためのバックアップデータ記憶領域と共にバックアップデータ記憶領域（図5：72）とが設けられる。共用バックアップ領域には複数のゲームで共通して使用される共用情報が書き込まれる。ゲーム開始が指示されたいずれか一方のゲームの進行において、所定の条件が達成されたと判断したとき（S 2 3 等）、C P Uは、当該所定の条件に関連する情報を、その一方のゲームに対応するバックアップ領域に書き込み（S 2 5 等）、さらに、たとえば他方のゲームに対応するバックアップ領域に書き込む（S 2 7 等）。

【効果】 ゲームのプレイにおける楽しみを増すことができる。バックアップのためのメモリ容量を小さくできる。

【選択図】 図7

特願 2002-346699

出願人履歴情報

識別番号 [000233778]

1. 変更年月日 1990年 9月 6日
[変更理由] 新規登録
住 所 京都府京都市東山区福稻上高松町 60 番地
氏 名 任天堂株式会社

2. 変更年月日 2000年 11月 27日
[変更理由] 住所変更
住 所 京都府京都市南区上鳥羽鉢立町 11 番地 1
氏 名 任天堂株式会社